



TUGAS AKHIR - RD141558

PERANCANGAN KARAKTER SERIAL ANIMASI 3D

“SANGGRAMAWIJAYA” DENGAN STUDI *ARCHETYPE*

ADAPTASI TOKOH LITERATUR FILM *ACTION* LOKAL INDONESIA

M. Fiky 3410100032

DOSEN PEMBIMBING

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

JURUSAN DESAIN PRODUK INDUSTRI

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA

SURABAYA 2016



FINAL PROJECT - RD141558

DESIGNING SERIAL CHARACTER 3D ANIMATION

“SANGGRAMAWIJAYA” WITH *ARCHETYPE* STUDIES

ADAPTATION LOCAL FIGURES OF INDONESIAN ACTION MOVIE

M. Fiky 3410100032

COUNSELLOUR

Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDY PROGRAM

DEPARTMENT OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING

SEPULUH NOPEMBER INSTITUTE OF TECHNOLOGY

SURABAYA 2016

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN KARAKTER SERIAL ANIMASI 3D
“SANGGRAMAWIJAYA” DENGAN STUDI *ARCHETYPE*
ADAPTASI LITERATUR TOKOH FILM *ACTION* LOKAL INDONESIA

TUGAS AKHIR

Disusun untuk Memenuhi Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Teknik (S.T)

Pada

Bidang Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi S-1 Jurusan Desain Produk Industri

Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan

Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya

Oleh:

M. Fiky

NRP. 3410100032

Surabaya, 2 Agustus 2016

Periode Wisuda : 114 (September 2016)

Mengetahui,

Ketua Jurusan Desain Produk Industri


Eliya Zulaikha, ST, M.Sn, Ph.D

NIP. 19751014 200312 2001

Disetujui,

Dosen Pembimbing


Rahmatsyam Lakoro, S.Sn., M.T

NIP. 19760907 200112 1001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR

Saya mahasiswa Bisang Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya,

Nama Mahasiswa : M. Fiky
NRP : 3410100032

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis Tugas Akhir yang saya buat dengan judul **“Perancangan Karakter Serial Animasi 3D Sanggramawijaya dengan Studi *Archetype* Adaptasi Literatur Tokoh Film *Action Lokal Indonesia*”** adalah:

- 1) Bukan merupakan duplikasi karya tulis yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di universitas lain, kecuali pada bagian-bagian sumber informasi dicantumkan sebagai kutipan/referensi dengan cara yang semestinya.
- 2) Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan data-data hasil pelaksanaan Riset Desain.

Demikian pernyataan ini saya buat dan jika terbukti tidak memenuhi apa yang telah dinyatakan di atas, maka saya bersedia laporan Tugas Akhir ini dibatalkan.

Surabaya, 28 Juli 2016
Yang membuat pernyataan,



(M. Fiky)

Perancangan Karakter Serial Animasi 3D “Sanggramawijaya” dengan Studi Archetype Adaptasi Tokoh Literatur Film *Action* Lokal Indonesia.

Nama Mahasiswa : M. Fiky
NRP : 3410100032
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

ABSTRAK

Majapahit dikenal sebagai kerajaan terbesar yang pernah menguasai hampir seluruh Asia Tenggara. Oleh karena itu pada tanggal 20 – 22 November 2014, Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur, dalam Rakor Pelestarian Seni Budaya Jawa Timur, menyusun sebuah strategi untuk mengangkat kekayaan budaya lokal tersebut melalui film animasi.

Perancangan ini menggunakan teknik sampling: secara geografis, bertempat tinggal di Indonesia yang terjangkau sinyal televisi analog; secara demografis, berusia antara 13-17 tahun, pendidikan SMP - SMA; secara psikografis, suka petualangan, suka nonton TV, tidak memiliki ketertarikan pada sejarah. Sedangkan teknik pengumpulan data menggunakan pengumpulan data secara kualitatif dengan data primer berupa literatur-literatur ilmiah dan pakar animasi serta pakar sejarah. Dan data sekunder berupa studi eksisting berdasarkan film-film lokal Indonesia, literatur dan teori-teori terkait.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk membuat karakter animasi yang unik berlatarbelakang sejarah, tidak cukup dengan mencontoh data sejarah yang ada namun perlu dimodifikasi sesuai dengan tren yang ada saat ini baik dari bentuk tubuh, pakaian dan warna secara keseluruhan tanpa menghilangkan ciri khas berdasarkan data sejarah yang ada.

Keyword: serial animasi, karakter, Majapahit, stylized

The Designing of 3D Animation Series Character “Sanggramawijaya” with Archetype Study of Indonesian Actor Local Action Film Literature Adaptation.

Nama Mahasiswa : M. Fiky
NRP : 3410100032
Jurusan : Desain Produk Industri FTSP - ITS
Dosen Pembimbing : Rahmatsyam Lakoro, S.Sn, MT

ABSTRACT

Majapahit is known as the biggest kingdom which almost ruled the whole South East Asia, because of this, The Regional Secretariat of East Java established a strategy to bring local cultural heritage up through animated film in the event of coordinated meeting of East Java Cultural Art Preservation on 20th – 22th November 2014.

The designing uses sampling technique: geographically, people who live in Indonesia and have analog television signal nearby; demographically, ranged from 13 to 17 years old, Junior and Senior High School Graduate; Psychographic, adventure enthusiasts, television enthusiasts, people who have no interest at all on history. On the other hand, the data collection method uses qualitative technique to do the job by using primary data in the form of scientific literatures, animation and history experts and Secondary data based on the existing studies from Indonesian local films, literatures and related theories.

The research result shows that in order to make a unique animation character with historical background, the copying of existing historical data itself is not enough, the historical data need to be modified, so that it will be suitable with the current trends that exist today like body shapes, clothes and overall color without erasing the characteristics based on the existing historical data.

Keyword: animation series, character, Majapahit, stylized

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat dan kasih sayang-Nya penulis dapat menyelesaikan karya tulis Tugas Akhir ini dengan lancar.

Karya tulis yang berjudul “Perancangan Karakter Serial Animasi 3D “Sanggramawijaya“ dengan Studi Archetype Adaptasi Tokoh Literatur Film *Action* Lokal Indonesia” ini, penulis dedikasikan sebagai syarat utama kelulusan mata kuliah Tugas Akhir dalam program studi Desain Komunikasi Visual di jurusan Desain Produk Industri, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan (FTSP) Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) Surabaya.

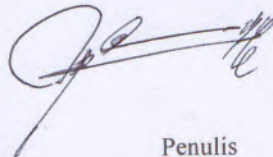
Dalam penulisan karya ilmiah ini penulis menyadari bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Sehingga penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun, dan juga diharapkan agar karya tulis ini dapat bermanfaat bagi teman-teman mahasiswa lainnya, peneliti-peneliti selanjutnya serta semua pihak yang membutuhkan, untuk kemudian dapat dijadikan acuan, referensi maupun bahan perbandingan dengan karya tulis lain.

Kelancaran dan keberhasilan penulis tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kedua orang tua, atas segala dukungan moril dan materis yang penulis rasakan sejak sebelum muncul di dunia ini sampai sekarang dan entah sampai kapan, doa dan kasih sayangnya tidak pernah berhenti penulis rasakan.
2. Semua guru-guru dan dosen-dosenku, yang telah mendidiku hingga sekarang penulis dapat menuntut ilmu hingga jenjang saat ini, khususnya kepada Pak Ramok, yang dengan sabar membimbing penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir ini hingga selesai.
3. Adik-adikku tersayang, yang selalu menghiburku dikala suntuk dan mengerjakan karya tulis ini
4. Rekan sekelompok, Dawam dan Alfian, yang telah bersemangat mengerjakan tugas ini bersama-sama.
5. Rekan kerja, Wildan, Mas Pon, dan Mas Gilbran yang telah turut serta membantu penulis dalam mengeksekusi beberapa bagian secara langsung.

6. Tim dari Hompimpa Studio, yang telah menjadi stakeholder, memberi pengetahuan tentang animasi dan motion capture, serta memberi fasilitas tempat dan alat yang tidak dapat penulis temukan di tempat lain.
7. Teman-teman seperjuangan di Kampus Desain Produk Industri ITS, berjuang bersama kalian dalam mengarungi ilmu dan kebersamaan akan menjadi kenangan indah bagi penulis.
8. Semua pihak yang belum penulis sebutkan yang telah mendukung secara langsung maupun tidak, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya.

Surabaya, 19 April 2016



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I : PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah.....	3
1.5 Ruang Lingkup.....	3
1.5.1 Ruang Lingkup Studi	3
1.5.2 Output.....	4
1.6 Tujuan Penelitian	4
1.7 Manfaat Penelitian	5
1.7.1 Manfaat Secara Umum.....	5
1.7.2 Manfaat Secara Khusus.....	5
1.7.2.1 Manfaat bagi Pihak Akademis	5
1.7.2.2 Manfaat bagi Desainer	5
1.7.2.3 Manfaat bagi Pemilik Proyek	5
1.8 Sistematika Penulisan	5
BAB II : TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Definisi Animasi	7
2.2 Cerita “Sanggramawijaya”.....	7
2.2.1 Raden Wijaya Membuat Desa Majapahit	7
2.2.2 Berdirinya Kerajaan Majapahit.....	8
2.3 Pengertian Karakter	9
2.4 Proses Pembuatan Karakter	10
2.4.1.1 Deskripsi Karakter	10
2.4.1.2 Biodata karakter	10
2.4.1.3 Fitur yang Membedakan	11

2.4.1.4 Karakteristik Sosial	11
2.5 Penelitian Terdahulu	16
2.5.1 Analisis Paper “Perancangan Karakter <i>Game</i> Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen” oleh Brigitta Rena Estidianti Tahun 2014	16
2.5.1.1 Gambaran Umum	16
2.5.1.2 Persamaan Kajian	17
2.5.1.3 Perbedaan Kajian	17
2.6 Studi Eksisting	17
2.6.1 Studi <i>Archetype</i> dan <i>Bentuk Karakter</i>	17
2.6.1.1 <i>Guile Hero</i>	18
2.6.1.2 <i>Science Hero</i>	22
2.6.1.3 <i>Action Hero</i>	25
2.6.1.4 <i>The Good King</i>	29
2.6.1.5 <i>Threshold Guardians</i>	34
2.6.1.6 <i>Geniuse Buiser</i>	37
2.6.1.7 <i>The Shadow</i>	40
2.6.1.8 <i>Manipulative Bastard</i>	44
BAB III : METODE PENELITIAN	55
3.1 Teknik Sampling	55
3.1.1 Populasi	55
3.1.1.1 Geografis	55
3.1.1.2 Demografis	55
3.1.1.3 Psikografis	56
3.2 Jenis dan Sumber Data	56
3.2.1 Jenis Data	56
3.2.1.1 Data Primer	57
3.2.1.2 Data Sekunder	57
3.2.2 Sumber Data	57
3.2.2.1 Data Primer	57
3.2.2.2 Data Sekunder	61
3.3 Teknik Perancangan	61
3.3.1 Perancangan Konsep Desain	61
3.3.2.1 Cerita	63
3.3.2.2 Karakter	64

3.3.2.3 Kriteria Desain	64
BAB IV : KONSEP DESAIN	65
4.1 Gambaran Umum.....	65
4.2 Penelusuran Masalah	65
4.3 Konsep Desain	66
4.3.1 Produk	66
4.3.2 User Need.....	66
4.3.3 Kriteria Desain	66
4.3.3.1 Desain Karakter	66
4.3.3.2 <i>Style</i> Karakter.....	67
4.3.3.3 Warna.....	69
4.4 Proses Desain	69
BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN	109
5.1 Implementasi Desain Karakter.....	109
5.2 Implementasi Pose Karakter	112
5.3 Implementasi Dalam Scene.....	115
BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN	117
6.1 KESIMPULAN.....	117
6.2 SARAN	117
DAFTAR PUSTAKA	119
Buku Literatur.....	119
Website	119
BIODATA PENULIS	121
LAMPIRAN	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Screenshot film “King of The Sun”, persiapan Raden Wijaya untuk menghadapi pasukan Mongol.....	8
Gambar 2.2 Foto Relief yang menggambarkan penobatan R. Wijaya menjadi Raja I Majapahit pada tahun 1294.....	9
Gambar 2.3 Moodboard salah satu mahasiswa Vancouver University California.	12
Gambar 2.4 Karakter dengan gaya gambar <i>stylized</i> (kiri) dan karakter dengan gaya gambar <i>cartoon</i>	13
Gambar 2.5 Contoh karakter dengan gaya gambar <i>stylized</i>	13
Gambar 2.6 Garis biru menunjukkan bagian pipi dan dagu bersudut dan dapat dilihat dari tampak depan dan tampak samping.	14
Gambar 2.7 Garis biru menunjukkan bagian dada memiliki garis tegas.	14
Gambar 2.8 Garis biru di ujung jari menunjukkan bahwa jari-jari karakter berbentuk segi enam.....	15
Gambar 2.9 Contoh silhouette karakter-karakter disney.	15
Gambar 2.10 Proporsi karakter dengan <i>archetype guile hero</i>	19
Gambar 2.11 Wajah karakter dengan <i>archetype guile hero</i>	19
Gambar 2.12 Mata karakter dengan <i>archetype guile hero</i>	20
Gambar 2.13 Bibir karakter dengan <i>archetype guile hero</i>	20
Gambar 2.14 Bibir karakter dengan <i>archetype guile hero</i>	21
Gambar 2.15 Rambut karakter pada film-film <i>medieval Nusantara</i>	21
Gambar 2.16 Rambut karakter pada film-film <i>medieval Luar Negeri</i>	21
Gambar 2.17 Pose dan ekspresi karakter <i>guile hero</i>	22
Gambar 2.18 Proporsi karakter dengan <i>archetype science hero</i>	23
Gambar 2.19 Wajah karakter dengan <i>archetype science hero</i>	23
Gambar 2.20 Bentuk mata karakter dengan <i>archetype science hero</i>	24
Gambar 2.21 Bentuk bibir karakter dengan <i>archetype science hero</i>	24
Gambar 2.22 Bentuk hidung karakter dengan <i>archetype science hero</i>	25
Gambar 2.23 Bentuk rambut karakter dengan <i>archetype science hero</i>	25
Gambar 2.24 Proporsi karakter dengan <i>archetype action hero</i>	26
Gambar 2.25 Bentuk wajah karakter <i>action hero</i>	27
Gambar 2.26 Bentuk mata dan alis karakter <i>action hero</i>	27
Gambar 2.27 Bentuk hidung karakter dengan <i>archetype action hero</i>	28

Gambar 2.28 Bentuk bibir karakter dengan <i>archetype action hero</i>	28
Gambar 2.29 Bentuk rambut karakter dengan <i>archetype action hero</i>	29
Gambar 2.30 Pose dan ekspresi karakter <i>action hero</i>	29
Gambar 2.31 Proporsi karakter dengan <i>archetype the king</i>	30
Gambar 2.32 Bentuk wajah karakter dengan <i>archetype the king</i>	31
Gambar 2.33 Bentuk mata dan alis karakter <i>the king</i>	31
Gambar 2.34 Bentuk hidung karakter dengan <i>archetype the king</i>	32
Gambar 2.35 Bentuk bibir karakter dengan <i>archetype the king</i>	32
Gambar 2.37 Pose dan ekspresi karakter <i>the good king</i>	33
Gambar 2.38 Proporsi karakter <i>Threshold Guardians</i>	35
Gambar 2.39 Bentuk wajah karakter dengan <i>archetype Threshold Guardians</i>	35
Gambar 2.40 Bentuk mata dan alis karakter dengan <i>archetype Threshold Guardians</i>	36
Gambar 2.41 Bentuk hidung karakter <i>Threshold Guardians</i>	36
Gambar 2.42 Bentuk bibir karakter <i>Threshold Guardians</i>	37
Gambar 2.43 Bentuk rambut karakter dengan <i>archetype Threshold Guardians</i>	37
Gambar 2.44 Proporsi karakter <i>genius buiser</i>	38
Gambar 2.45 Bentuk wajah karakter dengan <i>archetype genius buiser</i>	38
Gambar 2.46 Bentuk mata dan alis karakter <i>genius buiser</i>	39
Gambar 2.47 Bentuk hidung karakter <i>genius buiser</i>	39
Gambar 2.48 Bentuk bibir karakter dengan <i>archetype genius buiser</i>	39
Gambar 2.49 Bentuk rambut karakter <i>genius buiser</i>	40
Gambar 2.50 Proporsi karakter dengan <i>archetype The Shadow</i>	41
Gambar 2.51 Bentuk wajah karakter dengan <i>archetype The Shadow</i>	41
Gambar 2.52 Bentuk mata dan alis karakter <i>The Shadow</i>	42
Gambar 2.53 Bentuk hidung karakter dengan <i>archetype The Shadow</i>	42
Gambar 2.54 Bentuk bibir karakter dengan <i>archetype The Shadow</i>	43
Gambar 2.55 Bentuk rambut karakter <i>The Shadow</i>	43
Gambar 2.56 Pose dan ekspresi karakter <i>the shadow</i>	44
Gambar 2.57 Proporsi karakter <i>manipulative bastard</i>	45
Gambar 2.58 Bentuk wajah karakter <i>manipulative bastard</i>	45
Gambar 2.59 Bentuk mata dan alis karakter <i>manipulative bastard</i>	45
Gambar 2.60 Bentuk hidung karakter <i>manipulative bastard</i>	46
Gambar 2.61 Bentuk bibir karakter <i>manipulative bastard</i>	46
Gambar 2.62 Bentuk rambut karakter <i>manipulative bastard</i>	47

Gambar 2.63 Pose dan ekspresi karakter <i>manipulative bastard</i>	47
Gambar 2.64 Busana Kasatrian.....	48
Gambar 2.65 Busana Surengpati.....	48
Gambar 2.66 Busana Narpati.....	49
Gambar 2.67 Busana Prajurit.....	49
Gambar 2.68 Lukisan yang berjudul “ Terbunuhnya Jayanegara, tewasnya Ra Tanca, Majapahit”	50
Gambar 2.69 Karya ilustrasi yang berjudu “Ranggalawe”......	50
Gambar 2.70 Suasana pada jaman kerajaan majapahit.	51
Gambar 2.71 Hasil karya karakter-karakter Majapahit.....	51
Gambar 2.72 Para samurai dalam dunia nyata.....	52
Gambar 2.73 Para samurai dalam film	52
Gambar 2.74 Pakaian pada masa perang salib.	53
Gambar 2.75 Pakaian pada masa perang salib dalam film.	53
Gambar 3.1 Diagram permasalahan.....	61
Gambar 3.2 Diagram target audience	62
Gambar 3.3 Diagram tahapan observasi karakter	63
Gambar 4.1 Contoh karakter dengan gaya visual <i>humanoid</i>	68
Gambar 4.2 Contoh karakter dengan gaya visual <i>Low Poly</i>	68
Gambar 4.3 Contoh karakter dengan gaya visual <i>stylized</i>	68
Gambar 4.4 Alternatif proporsi R. Wijaya.....	72
Gambar 4.5 Proporsi R. Wijaya yang terpilih.....	72
Gambar 4.6 Alternatif sketsa wajah R. Wijaya.....	73
Gambar 4.7 Sketsa wajah R. Wijaya yang terpilih	73
Gambar 4.8 Alternatif desain karakter R. Wijaya.....	74
Gambar 4.9 Hasil desain karakter R. Wijaya.....	74
Gambar 4.10 Alternatif proporsi Aji.....	77
Gambar 4.11 Proporsi Aji yang terpilih.....	77
Gambar 4.12 Alternatif sketsa wajah Aji.....	78
Gambar 4.13 Sketsa wajah Aji yang terpilih	78
Gambar 4.14 Alternatif desain karakter Aji.....	79
Gambar 4.15 Hasil desain karakter Aji.....	79
Gambar 4.16 Alternatif proporsi Aryawiraraja.....	82
Gambar 4.17 Proporsi Aryawiraraja yang terpilih.....	82

Gambar 4.18 Alternatif sketsa wajah Aryawiraraja.....	83
Gambar 4.19 Sketsa wajah Aryawiraraja yang terpilih	83
Gambar 4.20 Hasil desain karakter Aryawiraraja.....	84
Gambar 4.21 Alternatif proporsi Ronggolawe.....	87
Gambar 4.22 Proporsi Ronggolawe yang terpilih.....	87
Gambar 4.23 Wajah Ronggolawe didesain mirip dengan wajah Ayahnya	88
Gambar 4.24 Hasil desain karakter Ronggolawe.....	88
Gambar 4.25 Alternatif proporsi Kertanegara	91
Gambar 4.26 Proporsi Kertanegara yang terpilih	91
Gambar 4.27 Alternatif sketsa wajah Kertanegara	92
Gambar 4.28 Sketsa wajah Kertanegara yang terpilih.....	92
Gambar 4.29 Alternatif desain karakter Kertanegara	93
Gambar 4.30 Sketsa alternatif karakter Kertanegara	93
Gambar 4.31 Alternatif sketsa wajah Raganatha.....	96
Gambar 4.32 Sketsa wajah Raganatha yang terpilih	96
Gambar 4.33 Alternatif proporsi Raganatha.....	97
Gambar 4.34 Proporsi Raganatha yang terpilih.....	97
Gambar 4.35 Hasil desain karakter Raganatha.....	98
Gambar 4.36 Alternatif proporsi Jayakatwang	101
Gambar 4.37 Alternatif sketsa wajah Jayakatwang	102
Gambar 4.38 Sketsa wajah Jayakatwang yang terpilih.....	102
Gambar 4.39 Alternatif desain karakter Jayakatwang	103
Gambar 4.40 Hasil desain karakter Jayakatwang	103
Gambar 4.41 Alternatif proporsi Kebo Mundharang.....	106
Gambar 4.42 Proporsi Kebo Mundharang yang terpilih.....	106
Gambar 4.43 Alternatif sketsa wajah Kebo Mundharang.....	107
Gambar 4.44 Sketsa wajah Kebo Mundharang yang terpilih	107
Gambar 4.45 Hasil desain karakter Kebo Mundharang.....	108
Gambar 5.1 Transformasi karakter R. Wijaya dari sketsa hingga 3D	109
Gambar 5.2 Transformasi karakter Aji dari sketsa hingga 3D	109
Gambar 5.3 Transformasi karakter Ronggolawe dari sketsa hingga 3D	110
Gambar 5.4 Transformasi karakter Kertanegara dari sketsa hingga 3D	110
Gambar 5.5 Transformasi karakter Aryawiraraja dari sketsa hingga 3D	110
Gambar 5.6 Transformasi karakter Raganatha dari sketsa hingga 3D.....	111

Gambar 5.8 Transformasi karakter Kebo Mundharang dari sketsa hingga 3D	111
Gambar 5.9 Implementasi pose karakter R. Wijaya	112
Gambar 5.10 Implementasi pose karakter Aji	112
Gambar 5.11 Implementasi pose karakter Ronggolawe	113
Gambar 5.12 Implementasi pose karakter Aryawiraraja	113
Gambar 5.13 Implementasi pose karakter Raganatha.....	114
Gambar 5.14 Implementasi pose karakter Jayakatwang.....	114
Gambar 5.15 Implementasi pose karakter Kebo Mundharang	115
Gambar 5.16 Implementasi karakter R. Wijaya dan Kebo Mundharang dalam scene pertarungan	115

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemerintah Provinsi Jawa Timur beberapa waktu silam mengadakan pertemuan yang dihadiri oleh para pelaku industri film, theater, dan penulis. Di dalam rapat itu disampaikan bahwa pemerintah memiliki program untuk membuat film tentang sejarah Kerajaan Majapahit. Pemerintah Jawa Timur memilih cerita Majapahit selain karena pernah menjadi kerajaan terbesar di Nusantara dan letaknya di Jawa Timur, mereka juga mengupayakan agar penggiat film dapat memproduksi film yang bersifat “cultural edukatif”, menekankan pada tema yang mendidik agar masyarakat berbudaya dengan baik¹.

Pada saat itu Prof. Dr. L. Dyson sebagai Guru Besar Antropologi FISIP Unair, mencontohkan beberapa film yang sukses mengangkat cerita yang sudah familiar dengan masyarakat seperti film Mahabharata dan 47 Ronin. Karena menurutnya, “tema film tidak perlu selalu merupakan hal yang baru yang belum pernah dikenal sebelumnya”. Dalam rapat itu juga disebutkan beberapa film yang mengangkat kearifan lokal dan dekat dengan masyarakat. Kisah si Bolang, menurut diskusi di berbagai forum mendapat sambutan yang besar. Film Upin Ipin dengan tema kehidupan keseharian anak-anak di negara tetangga Malaysia juga disukai anak-anak kita. Dahulu, film Si Unyil yang mengedepankan kehidupan sehari-hari juga disambut hangat. Film Laskar Pelangi yang menceritakan kisah di sebuah daerah terpencil sempat mendapatkan berbagai penghargaan nasional dan internasional. Dari situ dapat disimpulkan bahwa cerita atau kearifan lokal yang sudah akrab dengan masyarakat lebih mudah diterima. Tinggal bagaimanakah kita mengemasnya hingga tujuan program tersebut dapat tercapai².

Didalam rapat koordinasi terdapat wacana untuk membentuk karakter bangsa dan negara harus di mulai sejak masa anak-anak dan media yang disukai anak-anak adalah film animasi³.

¹ Pokok pikiran yang dipaparkan dalam “Rapat Koordinasi Pelestarian Seni dan Budaya Jawa Timur Melalui Pengembangan Film Daerah”, yang dilaksanakan pada Hari Kamis-Sabtu tanggal 20-22 November 2014.

² Ibid. at 1

³ Ibid

Cerita sejarah Majapahit dimulai dari perjuangan Nararya Sanggramawijaya Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana atau lebih dikenal dengan R. Wijaya sebagai pendiri kerajaan Majapahit. Untuk memperkuat identitas dan diferensiasi maka judul yang diangkat adalah Sanggramawijaya. Dibutuhkan karakter yang memerankan tokoh di dalam cerita tersebut. Bryan Tillman dalam bukunya *Creative Character Design* menyatakan, “Karakter selalu berperan untuk menyampaikan cerita”⁴. Maka dari itu setiap karakter harus didesain sedemikian rupa agar bisa memperkuat cerita. Tanpa adanya karakter, cerita dalam sebuah film tidak akan bisa disampaikan kepada audiens.

Kevin Hedgpeth dan Stephen Missal dalam bukunya “*Exploring Character Design*” menyatakan bahwa karakter merupakan hal yang diperhatikan oleh audiens secara emosional, baik itu dengan cara mencintai mereka, membenci mereka, atau terpesona dengan kehadiran karakter itu sendiri. Sehingga bisa dikatakan, karakter merupakan elemen yang membuat suatu cerita patut untuk di baca, didengarkan ataupun ditonton, dan dapat mengajak kita untuk merespon secara emosional atas keberadaannya dalam cerita itu⁵.

Secara teknis, pembuatan animasi Sanggramawijaya ini akan menggunakan alat motion capture. Alat ini adalah merekam gerakan manusia yang kemudian di masukkan ke dalam karakter. Mengingat gerakan yang direkam adalah gerakan manusia, maka akan efektif jika proporsi karakter yang akan digerakkan mendekati proporsi manusia. Oleh karena itu harus ditentukan gaya gambar yang memiliki proporsi mendekati manusia namun tidak terlalu realis sehingga lebih disukai anak-anak. Gaya gambar yang memenuhi kriteria tersebut adalah gaya gambar *stylized*. Gaya gambar *stylized* memiliki bentuk proporsi yang mirip dengan manusia namun tidak terlalu realis.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pemerintah Jawa Timur memiliki program untuk membuat film tentang sejarah Kerajaan Majapahit yang bersifat “cultural edukatif”, menekankan pada tema pendidikan kebudayaan Indonesia.

⁴ Bryan Tillman, (2011), *Creative Character Design*, Elsevier Inc., UK.

⁵ Hedgpeth, Kevin & Missal, Stephen, *Exploring Character Design*, Thomson Delmar Learning, Canada, 2006, hlm. 4.

2. Film animasi Sanggramawijaya membutuhkan karakter yang representatif. Karena karakter merupakan salah satu elemen penting dalam animasi sebagai pembawa cerita.
3. Film animasi Sanggramawijaya membutuhkan karakter yang mampu merepresentasikan seni budaya Indonesia dan disukai generasi muda masa kini.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini fokus pada perancangan karakter untuk film Sanggramawijaya yang memiliki batasan sebagai berikut:

1. Proses perancangan karakter mulai dari konsep sketsa, hingga menjadi karakter 3D.
2. Fokus perancangan karakter menitikberatkan pada konsep visual 8 tokoh utama dalam cerita “Sanggramawijaya”.
3. Desain karakter akan di eksekusi masing dalam bentuk render 3D berupa *video reel turntable* dan ekspresi.
4. Hasil dari poin nomor 3 akan digabungkan dengan reel enviromental dan trailer dalam bentuk sebuah video animasi.

1.4 Rumusan Masalah

Bagaimana merancang konsep karakter serial animasi “Sanggramawijaya” dengan studi *archetype* karakter mengadaptasi literatur film lokal Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dalam penelitian ini meliputi ruang lingkup studi dan output penelitian.

1.5.1 Ruang Lingkup Studi

Studi yang dilakukan dalam perancangan karakter ini adalah proses pengkarakteran yang kuat dalam tiap karakter, pemilihan *style* karakter, proses menentukan bentuk, gesture dan ekspresi serta pemilihan warna yang sesuai untuk masing-masing karakter.

Studi yang dilakukan antara lain :

1. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini meliputi :

- Studi *archetype* sesuai dengan peranan, kebiasaan dan watak setiap tokoh dalam sejarah Majapahit.
- Studi pemilihan bentuk karakter sesuai dengan watak, perilaku dan jabatan setiap tokoh.
- Studi pemilihan warna dan tekstur untuk memperkuat karakter dari segi visual.

2. Studi eksisting

Studi eksisting dalam penelitian ini meliputi :

- Analisa *style* karakter 3D yang sesuai dengan tema sejarah baik dari segi bentuk maupun warna.
- Analisa bentuk karakter-karakter di film lain yang memiliki *archetype* yang sama dengan masing-masing karakter yang akan dibuat.
- Studi perancangan baju yang sesuai dengan watak dan jabatan setiap karakter.
- Proses mewujudkan konsep 2D menjadi karakter 3D dengan polygon yang benar sehingga memudahkan divisi *rigging* untuk memberi sistem penulangan agar bisa digerakkan oleh animator.

1.5.2 Output

Dalam penelitian ini dihasilkan dua output yaitu:

1. Laporan tertulis
2. Animasi 3D berupa *video reel turntable* dan ekspresi masing-masing karakter.

1.6 Tujuan Penelitian

1. Memperkuat *personality* masing-masing karakter pada bagian wajah, badan dan gesture melalui studi *archetype*.
2. Menemukan bentuk karakter yang sesuai dengan sifat dan peranan masing-masing karakter dalam cerita film animasi Sanggramawijaya melalui *moodboard* dari film-film *action* lokal Indonesia.

3. Menemukan bentuk baju yang sesuai dengan jabatan masing-masing karakter di dalam sejarah Kerajaan Majapahit melalui *moodboard* dari berbagai literatur dan menerapkannya dalam desain karakter untuk karakter animasi Sanggramawijaya.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini, diharapkan memperoleh manfaat baik secara umum maupun khusus.

1.7.1 Manfaat Secara Umum

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia desain.

1.7.2 Manfaat Secara Khusus

Secara khusus, penelitian ini akan berguna bagi pihak akademis, para desainer, dan pemilik proyek

1.7.2.1 Manfaat bagi Pihak Akademis

Sebagai kajian proses pembuatan film animasi terutama dari segi perancangan karakter.

Sebagai studi referensi cerita asal mula kerajaan Majapahit.

1.7.2.2 Manfaat bagi Desainer

Sebagai referensi *style* karakter 3D dalam membawakan konten lokal dengan tema sejarah maupun peperangan.

1.7.2.3 Manfaat bagi Pemilik Proyek

Sebagai bahan untuk kemudian dieksekusi pada project berikutnya.

1.8 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini membahas masalah industri animasi di Indonesia, kualitas tayangan televisi di Indonesia, efek tayangan televisi bagi anak-anak, aset-aset milik Indonesia yang dapat diangkat ke dalam industri perfilman, peranan karakter dalam sebuah film animasi, peranan karakter untuk mewakili seorang tokoh dalam sejarah.

BAB II : STUDI PUSTAKA DAN EKSISTING

Studi teori dari berbagai literatur mengenai desain karakter baik dari segi watak, bentuk dan warna setiap karakter, analisis dan perbandingan desain karakter dari berbagai film dengan genre story dan peperangan, analisis aktor maupun tokoh yang memiliki karakter yang kuat dan menentukan variabel-variabel sifat dan bentuknya, studi karakter animasi yang sukses dan berkesan di hati masyarakat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang Metode yang dilakukan untuk memperoleh data, jenis dan sumber data, dan teori pendukung tujuan penelitian untuk mencapai pembuatan karakter yang tertanam dibenak masyarakat. Dalam hal ini metode yang digunakan adalah Focus Group Discussion dan studi literatur.

BAB IV : KONSEP DESAIN

Dalam bab ini dijelaskan tentang penentuan konsep desain berdasarkan hasil penelitian baik dari literatur, interview maupun pengamatan beserta alasan-alasannya. Bab inilah yang menentukan bentuk karakter secara visual.

BAB V : IMPLEMENTASI DESAIN

Bab ini menjelaskan hasil output desain karakter dan penerapannya pada sebuah film animasi serta penerapannya pada merchandise seperti *action figure*.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan hasil keseluruhan penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya terkait dengan perancangan karakter animasi atau pembuatan film animasi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Animasi

Secara etimologi kata animasi berasal dari bahasa latin *animatio* yang dalam Bahasa Indonesia artinya “usaha memberikan hidup”. Secara istilah bisa diartikan sebagai proses untuk memberikan kesan hidup melalui gerakan dan perubahan bentuk melalui tampilan cepat dari urutan gambar statis. Gambar tersebut bisa digambar tangan, komputer, atau gambar objek 3D⁶.

Perkembangan industri animasi sangat mempengaruhi dunia hiburan. Sebuah film yang tidak mungkin dikejar dengan menggunakan video lifesthoot dapat dilakukan dengan menggunakan teknik animasi sehingga para pelaku dunia perfilman lebih bebas mengembangkan idenya.

2.2 Cerita “Sanggramawijaya”

Nararya Sanggramawijaya Sri Maharaja Kertarajasa Jayawardhana, dari nama itulah judul film “Sanggramawijaya” diangkat. Nama tersebut adalah nama lengkap dai R. Wijaya pendiri Kerajaan Majapahit. Majapahit adalah sebuah kerajaan Hindu-Budha yang terakhir sekaligus terbesar di Indonesia. Kerajaan yang didirikan sekitar tahun 1293 hingga 1500 M ini berkembang dan mengalami masa keemasan pada masa pemerintahan Raja Hayam Wuruk yang berhasil memperluas wilayah hingga perairan Asia Tenggara (Indonesia, Malaysia dan Filipina) dibantu oleh patihnya Gajah Madha yang terkenal dengan Sumpah Palapanya⁷.

2.2.1 Raden Wijaya Membuat Desa Majapahit

Sebelum Kerajaan Majapahit berdiri, Kerajaan Singasari merupakan kerajaan yang paling kuat di Jawa. Hal ini menarik perhatian Kublai Khan seorang Raja Mongol yang membuatnya mengirim utusan untuk meminta upeti kepada Singasari. Merasa tersinggung dan tidak mau mempertaruhkan harga diri kerajaannya, Kertanegara yang pada saat itu merupakan Raja Singasari menolak untuk membayar upeti bahkan merusak wajah dan memotong telinga

⁶ Wikipedia. 2007. Animation, < <https://en.wikipedia.org/wiki/Animation> >. Diakses 14 Nopember 2015.

⁷ Prapanca, (1365), Negarakertagama.

utusan tersebut. Merasa dipermalukan oleh Kertanegara, Kublai Khan pun mengirimkan ekspedisi besar ke Jawa pada tahun 1293.

Sebelum utusan Kublai Khan sampai di Jawa, ternyata Kertanegara telah dikalahkan dan dibunuh oleh Jayakatwang, adipati Kediri. Atas saran Aria Wiraraja, Jayakatwang memberikan pengampunan kepada Raden Wijaya, menantu Kertanegara, yang datang menyerahkan diri. Kemudian, Wiraraja mengirim surat pernyataan ke Daha bahwa Raden Wijaya telah menyerahkan diri dan ingin mengabdikan kepada Jayakatwang. Surat tersebut disambut dengan baik dan Raden Wijaya diberi hutan Tarik. Bersama pasukannya, Raden Wijaya membuka hutan tersebut dan ingin menjadikannya sebuah desa. Ketika pembukaan itulah para prajurit yang kelelahan beristirahat sejenak dan memetik buah yang banyak ditemui di hutan itu. Namun ketika dimakan buah yang diketahui bernama buah maja itu ternyata rasanya pahit. Dari situlah Raden Wijaya menamai desa tersebut Majapahit.



Gambar 2.1 Screenshot film “King of The Sun”, persiapan Raden Wijaya untuk menghadapi pasukan Mongol

2.2.2 Berdirinya Kerajaan Majapahit

Tidak sesuai harapan, Setelah pasukan Kublai Khan yang berkekuatan 1000 kapal sampai ke tanah Jawa, ternyata Kertanegara telah dibunuh. Namun Raden Wijaya berhasil menghasut pasukan Mongol untuk menyerang Kediri.

Dengan bantuan tentara Mongol itulah Raden Wijaya berhasil menumbangkan kerajaan Kediri dengan mudah. Tentara Mongol pun berpesta atas kemenangannya. Tidak ingin menyia-nyiakan kesempatan, Raden Wijaya memanfaatkan keadaan tentara Mongol yang sedang dalam keadaan lengah tersebut. Raden Wijaya menyerang tentara Mongol hingga banyak yang terbunuh dan sisanya berhasil melarikan diri kembali ke negaranya.

Setelah kekalahan Kediri dan pasukan Mongol, Raden Wijayapun diangkat menjadi raja yaitu tanggal 15 bulan Kartika tahun 1215 saka yang bertepatan dengan tanggal 10 November 1293. Ia dinobatkan dengan nama resmi Kertarajasa Jayawardhana⁸.



Gambar 2.2 Foto Relief yang menggambarkan penobatan R. Wijaya menjadi Raja I Majapahit pada tahun 1294

2.3 Pengertian Karakter

Di dalam bukunya *“Creative Character Design”*, Bryan Tillman mengatakan *“Character is a he”*. Di dalam Bahasa Indonesia artinya, “Karakter adalah dia”. Dari kata-kata singkat Bryan Tillman tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa karakter merupakan sesuatu yang memiliki peran untuk membawakan cerita. Layaknya manusia, “Dia” memiliki sifat, latar belakang, kebiasaan keinginan, serta peranan yang dapat membangun cerita dalam sebuah film. Karakter dalam film animasi dapat berbentuk manusia, hewan bahkan tumbuhan dan benda mati yang memiliki peran.

⁸ Prapanca, (1365), Negarakertagama.

untuk membawakan cerita. Karena tanpa karakter, sebuah cerita tidak akan dapat di jadikan sebuah film.

2.4 Proses Pembuatan Karakter

Di dalam membuat sebuah karakter yang menarik, seorang desainer karakter memiliki cara yang berbeda-beda. Namun disini penulis menjelaskan proses pembuatan karakter yang dilakukan oleh desainer karakter yang mengacu pada buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman.

2.4.1 Mempelajari Pengkarakteran

Setelah script dibuat, desainer karakter membuat list karakter apa saja yang akan dibuat beserta seluk-beluknya. Pengkarakteran seperti deskripsi singkat, biodata, fitur yang membedakannya, dan strata sosial masing-masing karakter ditentukan.

2.4.1.1 Deskripsi Karakter

Untuk mengetahui deskripsi karakter secara singkat, setiap karakter harus diketahui 5W+H-nya.

1. **Who (siapa)?**: Siapakah karakter tersebut?
2. **What (apa)?**: Apa yang dilakukan karakter dalam cerita?
3. **When (kapan)?**: Kapan cerita itu terjadi?
4. **Where (dimana)?**: Dimana cerita itu berlangsung?
5. **Why (mengapa)?**: Mengapa karakter tersebut termotivasi untuk melakukan apa yang ada di dalam cerita?
6. **How (bagaimana)?**: Bagaimana karakter tersebut menyelesaikan masalah di dalam cerita?

2.4.1.2 Biodata karakter

Biodata karakter adalah hal-hal dasar tentang karakter yang dapat dijadikan acuan dan bahan pembeda antara karakter satu dengan yang lain. Berikut ini adalah contoh biodata karakter yang diambil dari buku *Creative Character Design* karya Bryan Tillman:

- | | |
|------------------|---------------------|
| 1. Nama | 8. Warna Mata |
| 2. Alias | 9. Warna Rambut |
| 3. Umur | 10. Kewarganegaraan |
| 4. Tinggi | 11. Warna Kulit |
| 5. Berat Badan | 12. Bentuk Wajah |
| 6. Jenis Kelamin | |
| 7. Ras | |

2.4.1.3 Fitur yang Membedakan

Dibawah ini adalah daftar yang membedakan antara karakter satu dengan yang lainnya.

- | | |
|---------------|------------------|
| 1. Baju | 5. Hobi |
| 2. Mannerisms | 6. Kata Favorit |
| 3. Kebiasaan | 7. Suara |
| 4. Kesehatan | 8. Gaya Berjalan |

2.4.1.4 Karakteristik Sosial

Dibawah ini adalah daftar acuan karakteristik karakter yang diambil dari buku *Creative Character Design*.

- | | |
|------------------------|-------------------------------|
| 1. Kota | 8. IQ |
| 2. Jabatan | 9. Tujuan Hidup |
| 3. Penghasilan | 10. Penghargaan Diri |
| 4. Skill | 11. Keyakinan |
| 5. Status Keluarga | 12. Emosi |
| 6. Atribut dan Atitude | 13. Karakteristik Emosional |
| 7. Edukasi | 14. Introvert atau Ekstrovert |

2.4.2 Menentukan *Archetype* dan *Bentuk Karakter*

Menurut bahasa, kata *archetype* berasal dari bahasa latin yaitu *archetypum* yang berarti “bentukan pertama”⁹. Sedangkan menurut Bryan Tillman, Arketipe mewakili ciri-ciri kepribadian dan identifikasi karakter¹⁰. Sedangkan menurut

⁹ Wikipedia. 2013. Archetype, < <https://en.wikipedia.org/wiki/Archetype> >. Diakses 14 Nopember 2015.

¹⁰ Tillman, B. (2011). *Creative Character Design* (pp. 4). <http://doi.org/10.1016/B978-0-240-81495-7.X0001-3>. hal 11-12

psikiater Swiss Carl Jung, c. 1919, arketipe adalah bawaan, prototipe universal untuk ide-ide dan dapat digunakan untuk menafsirkan pengamatan. Menurut Jung, ada hubungan antara psikologi dan fisik¹¹.

2.4.3 Mengumpulkan Referensi (*Mood Board*)

Setelah mempelajari *archetype* dan bentuk karakter, tahap selanjutnya adalah mengumpulkan referensi untuk masing-masing karakter. Referensi berguna untuk mempermudah desainer dalam mengonsep. Semakin banyak dan bagus referensi yang dikumpulkan, akan semakin mempermudah desainer dalam mendesain.



Gambar 2.3 Moodboard salah satu mahasiswa Vancouver University California.

2.4.4 Menentukan *Style* (*Stylized*)

Ada berbagai macam style karakter 3D, namun dalam perancangan ini penulis menggunakan gaya gambar *stylized*. *Stylized* adalah desain karakter yang memiliki proporsi mendekati aslinya namun menonjolkan garis dan warna untuk mencapai tampilan yang unik¹². Gaya gambar ini dipilih karena dalam eksekusinya penulis menggunakan teknologi bernama motion capture yang merekam gerakan manusia asli ke dalam bentuk 3D. Sehingga gaya yang paling cocok ketika menggunakan teknologi tersebut adalah gaya yang menyerupai manusia.

Dengan demikian gaya gambar *stylized* ini dapat digunakan karena bentuk proporsi tetap seperti manusia tetapi tetap terlihat kartun sehingga tidak membosankan.

11 Boeree, C. George. "Carl Jung". Archived from the original on 6 February 2006. Retrieved 2006-03-09.

12 Mattesi, Michael D, (2008), Force - Character Design from Life Drawing, Elsevier Inc., USA.

2.4.4.1 Ciri-Ciri *Stylized*

Dari gambar diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa ciri-ciri *stylized* adalah sebagai berikut:

1. Karakter *stylized* memiliki bentuk proporsi mirip aslinya
2. Memiliki penegasan bentuk melalui garis atau proporsi
3. Ada bagian tubuh yang dilebih-lebihkan

2.4.4.2 Perbedaan *Stylized* dengan *Cartoon*

Gaya gambar *stylized* lebih meyerupai bentuk aslinya. Misal, jika karakter manusia, maka proporsi karakternya juga menyerupai manusia. Sedangkan gaya gambar *cartoon* memiliki proporsi yang jauh berbeda dari bentuk aslinya.



Gambar 2.4 Karakter dengan gaya gambar *stylized* (kiri) dan karakter dengan gaya gambar *cartoon*.

2.4.4.3 Contoh-contoh katakter dengan gaya gambar *Stylized*.

Berikut ini adalah contoh-contoh karakter dengan gaya gambar *stylized*.



Gambar 2.5 Contoh karakter dengan gaya gambar *stylize*

2.4.4.4 Batasan Pola Stylized dalam Penelitian Ini

Untuk membuat karakter diperlukan acuan agar antar karakter satu dengan yang lain memiliki desain yang konsisten. Adanya acuan ini akan menjadi ciri karakter film ini dibandingkan dengan karakter pada film lain. Selain itu acuan tersebut juga akan menjadi pedoman bagi desainer lain dalam membuat karakter-karakter pendukung dalam film ini. Dibawah ini adalah spesifikasi acuan yang ditentukan.

1. Wajah

Pada bagian wajah diharuskan menonjolkan garis pipi dan dagu. Adapun letaknya diharuskan dapat dilihat dari depan dan samping karakter.



Gambar 2.6 Garis biru menunjukkan bagian pipi dan dagu bersudut dan dapat dilihat dari tampak depan dan tampak samping.

1. Dada

Bagian dada karakter diharuskan membentuk garis tegas.



Gambar 2.7 Garis biru menunjukkan bagian dada memiliki garis tegas.

2. Jari

Bagian jari diharuskan membentuk sudut segi enam.



Gambar 2.8 Garis biru di ujung jari menunjukkan bahwa jari-jari karakter berbentuk segi enam.

2.4.5 Menentukan Shape dan Silhouette

Bentuk merupakan hal yang dapat kita gunakan untuk mendefinisikan sesuatu dan apa kegunaannya. Contoh, lingkaran dapat didefinisikan sebagai roda, begitu pun sebaliknya ketika orang akan membuat sesuatu yang fungsinya seperti roda, dia akan memilih bentuk lingkaran bukan kotak.

Adapun silhouette adalah garis besar dari karakter yang diisi dengan hitam. Ini terlihat seperti bayangan. Siluet penting dalam desain karakter untuk satu alasan: dapat dikenali. Jika dalam membuat karakter dengan kombinasi bentuk yang benar-benar dikenali dalam bentuk silhouette, maka bentuk karakter tersebut berhasil.



Gambar 2.9 Contoh silhouette karakter-karakter disney.

(Sumber : [pinterest.com](https://www.pinterest.com)) 2.4.6 Sketsa

Setelah ditentukan silhouettenya, step selanjutnya adalah membuat sketsa dari silhouette tersebut. Dalam step ini ditentukan detail wajah, tubuh, dan pakaian karakter yang disesuaikan dengan studi yang telah dipelajari sebelumnya.

2.4.7 Memberi Warna

Warna sangat berpengaruh terhadap karakter. Dengan warna, sebuah karakter dapat terlihat personality, ras, jabatan dan lain sebagainya. Karena yang diangkat penulis adalah film yang berhubungan dengan sejarah maka warna-warnanya pun akan mengambil warna sesuai dengan referensi-referensi yang ada dengan sedikit perubahan tentunya agar semakin menarik.

2.5 Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya disini meliputi tinjauan pustaka dari penelitian yang sudah dilakukan oleh pihak lain.

2.5.1 Analisis Paper “Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen” oleh Brigitta Rena Estidianti Tahun 2014

2.5.1.1 Gambaran Umum

Paper ini membahas bagaimana membuat sebuah karakter tokoh-tokoh sentral majapahit dengan pendekatan gaya gambar baru yaitu konsep visual *bishonen* (*manga*). Sehingga sesuai dengan selera dan tren saat ini, tidak terjebak lagi pada stereotype komik silat.

Penulis paper tersebut mewujudkannya dengan menggunakan beberapa pendekatan antara lain :

- Gaya gambar: *Manga*, dengan konsep visual *bishounen*.
- Kostum: Sebisa mungkin mempertahankan unsur sejarah, namun akan diubah sesuai dengan moral dan selera saat ini. Menggunakan tone warna berbeda tiap karakter.
- Ekspresi: ekspresi dan raut wajah berdasarkan sifat, bukan bukti sejarah. Mengadaptasi trend masa kini.

2.5.1.2 Persamaan Kajian

Persamaan antara penelitian paper diatas dengan yang penulis buat adalah sama-sama merancang sebuah karakter majapahit agar terlihat lebih segar dan dapat diterima konsumen saat ini yaitu melalui gaya gambar yang sedang tren saat ini. Bagaimana mentransformasi dari data-data sejarah berupa peninggalan-peninggalan, relief, dan lukisan-lukisan tentang majapahit menjadi bentuk baru yang mengikuti perkembangan industri saat ini tanpa mengorbankan esensi dari karakter asli di dalam sejarah.

2.5.1.3 Perbedaan Kajian

Perbedaan kajian antara yang penulis buat dengan paper yang berjudul Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen ini terletak pada teknik eksekusi dan *style* yang digunakan. Jika paper dari *Brigitta Rena Estidianti* menggunakan gaya visual *bishonen* yang imut dan lucu, penulis menggunakan gaya visual *stylized* yang menggunakan garis-garis tegas dan bersudut. Begitu pula dengan teknik eksekusinya. Perancangan karakter berjudul “*Tikta Kavya*” tersebut dieksekusi menggunakan teknik 2D dengan hasil akhir berupa *game* visual novel, sedangkan karakter yang akan penulis buat dengan menggunakan teknik 3D dengan hasil akhir berupa video animasi.

2.6 Studi Eksisting

Studi yang dilakukan untuk mempelajari bentuk karakter sesuai dengan sifat, perilaku, jabatan dan peran dalam film yang akan dibuat.

2.6.1 Studi *Archetype* dan *Bentuk Karakter*

Seperti yang telah penulis jelaskan sebelumnya, *archetype* adalah tipe-tipe sifat dan perilaku. Dan Menurut Jung, ada hubungan antara psikologi dan fisik¹³. Hali inilah yang membuat studi *archetype* ini penting sekali dilakukan.

¹³ Boeree, C. George. "Carl Jung". Archived from the original on 6 February 2006. Retrieved 2006-03-09.

Penulis akan membahas contoh macam-macam *archetype* yang akan digunakan dalam penelitian ini:

2.6.1.1 *Guile Hero*

Guile hero adalah pahlawan yang mengandalkan taktik, strategi dan manipulasi untuk menaklukkan musuh.

- **Ciri-ciri :**

- Bermain dengan politik dan manipulasi cerdas
- Pengetahuan mendalam tentang sifat manusia
- Memiliki ketajaman pola pikir
- Sering kali memanipulasi orang baik dan tidak bersalah sebagai skema untuk menghancurkan musuh
- Memiliki pesona, bad guy
- Ahli strategi
- Emosi tidak stabil

- **Mentor :** The Good King

- **Lawan :** Manipulative Bastard

- **Support :**

- Action Hero— Ronggo Lawe
- Science Hero — Aji

- **Quote :**

- "Why fight when you can negotiate?"
—**Captain Jack Sparrow**, *Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest*
- *My favorite three questions are, What do I want?, What do I have?, and How can I best use the latter to get the former?*

- **Analisis Bentuk :**

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype guile hero*:

- KH Hasyim Asyari
- KH Agus Salim
- R. Wijaya - Tutar Tinular
- Wingky Haroen - Walet merah
- Bung Salim - Pendekar Jagad Kelana
- Pitrajaya Burnama - Ajian Pamungkas

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *guile hero*.



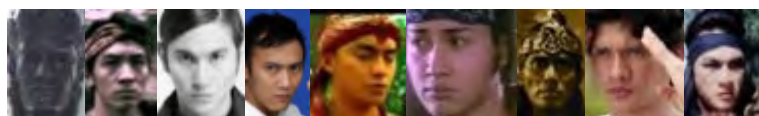
Gambar 2.10 Proporsi karakter dengan *archetype guile hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- bahu bidang dan pinggul ramping
- proporsional
- tubuh atletis

b. Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *guile hero*.



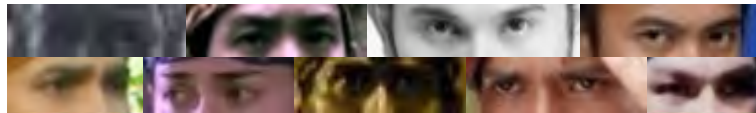
Gambar 2.11 Wajah karakter dengan *archetype guile hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *guile hero*:

- Wajah oval memanjang
- Tulang pipi bersudut
- Daggu datar
- Memiliki garis wajah yang tegas

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *guile hero*.



Gambar 2.12 Mata karakter dengan *archetype guile hero*

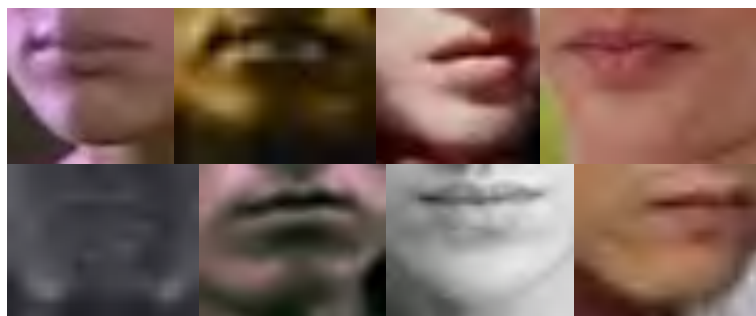
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *guile hero*:

- Sorotan mata tajam
- Mata agak sipit
- Alis tipis dan lebat, bagian pangkal mengarah ke atas dan bagian ujung mengarah ke bawah.
- Lipatan mata terlihat jelas

d. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *guile hero*.



Gambar 2.13 Bibir karakter dengan *archetype guile hero*

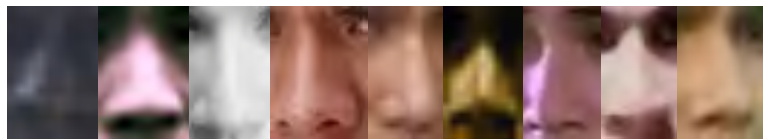
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *guile hero*:

- Bibir tipis
- Memiliki senyuman indah
- bagian atas lebih tipis dari bagian bawah

e. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *guile hero*.



Gambar 2.14 Bibir karakter dengan *archetype guile hero*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *guile hero*:

- Mancung
- Ujung hidung datar
- tulang hidung terlihat jelas

f. Bentuk Rambut

Gaya rambut pada film-film *medieval* Nusantara:



Gambar 2.15 Rambut karakter pada film-film *medieval* Nusantara

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Pada film-film *medieval* Nusantara, mayoritas rambutnya sangat panjang mencapai pinggul.

Gaya rambut pada film-film *medieval* luar negeri:



Gambar 2.16 Rambut karakter pada film-film *medieval* Luar Negeri

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Pada film-film medieval luar negeri, mayoritas memiliki rambut yang tidak begitu panjang yaitu sekitar sepanjang bahu.

g. Studi Ekspresi dan Gesture

Berikut ini contoh-contoh gesture Iko Uwais sebagai karakter *guile hero* pada film *The Raid*.



Gambar 2.17 Pose dan ekspresi karakter guile hero.

2.6.1.2 *Science Hero*

Science hero adalah pahlawan yang mengandalkan ilmu pengetahuan dan kecerdasannya untuk mengalahkan lawan.

- **Ciri-ciri :**

- Maniak ilmu pengetahuan
- Pandai secara teknis dalam hal apapun
- Suka berpetualang
- Selalu gagal dalam asmara
- Yakin dengan apa yang dia kerjakan
- Selalu dapat menyelesaikan masalah (selain cinta)
- Lugu

- **Mentor :** Ayahnya sendiri (tukang kayu)

- **Sahabat :** Guile Hero: R. Wijaya, Action Hero: Ronggolawe

- **Analisis Bentuk :**

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype guile hero*:

- Nizar Zulmi — Cakar Naga
- Daniel Topan - Street Society
- Basir - Misteri Gunung Merapi

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *science hero*.



Gambar 2.18 Proporsi karakter dengan *archetype science hero*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Badan agak gemuk berisi atau kurus sekalian.

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *science hero*.



Gambar 2.19 Wajah karakter dengan *archetype science hero*

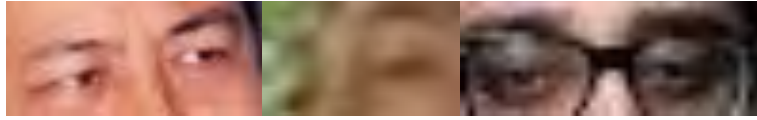
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *science hero*:

- Wajah oval atau bulat
- Air muka obsesi

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *science hero*.



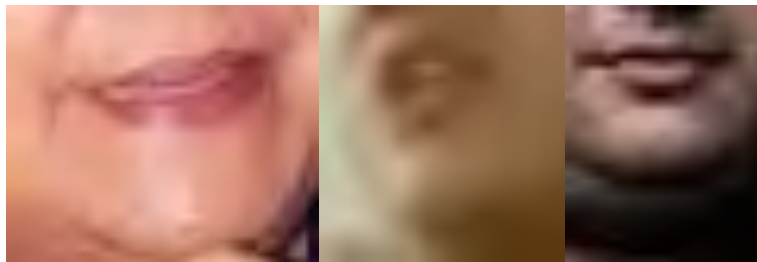
Gambar 2.20 Bentuk mata karakter dengan *archetype science hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *science hero*:

- Mata bulat
- Kantung mata jelas karena terlalu banyak membaca dan kurang tidur.

d. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *science hero*.



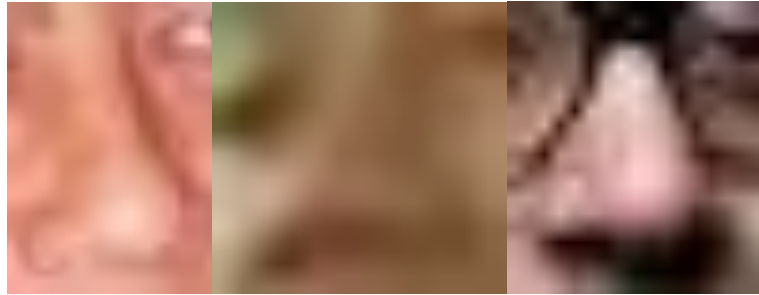
Gambar 2.21 Bentuk bibir karakter dengan *archetype science hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *science hero*:

- Bibir tipis
- Cenderung senyum

e. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *science hero*.



Gambar 2.22 Bentuk hidung karakter dengan *archetype science hero*

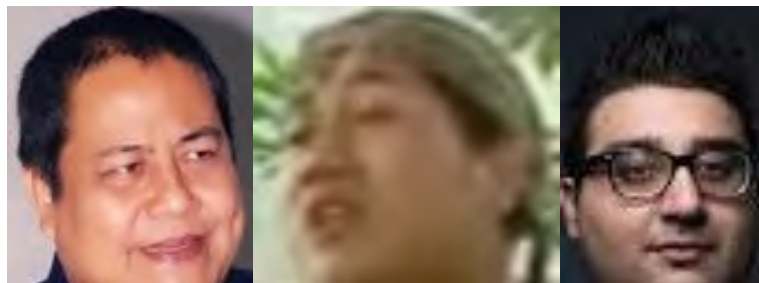
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *science hero*:

- Mayoritas bulat memanjang

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *guile hero*.



Gambar 2.23 Bentuk rambut karakter dengan *archetype science hero*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *science hero*:

- Kribo atau acak-acakan
- Tidak pernah disisir

2.6.1.3 *Action Hero*

Action hero adalah pahlawan yang mengandalkan ilmu beladiri untuk mengalahkan lawannya.

• Ciri-ciri :

- Pandai beladiri
- Gagah

- Kuat secara fisik dan mental
- Ahli strategi seperti ayahnya
- Dikagumi wanita tetapi cuek terhadap wanita
- Selalu beranggapan bahwa semua dapat dicapai dengan kekuatan
- Ditakuti lawan
- Kemampuan bela diri sulit di tandingi.

• **Mentor :**

Ayahnya sendiri (Aryawiraraja)

• **Sahabat :**

- Guile Hero: R. Wijaya
- Science Hero: Aji

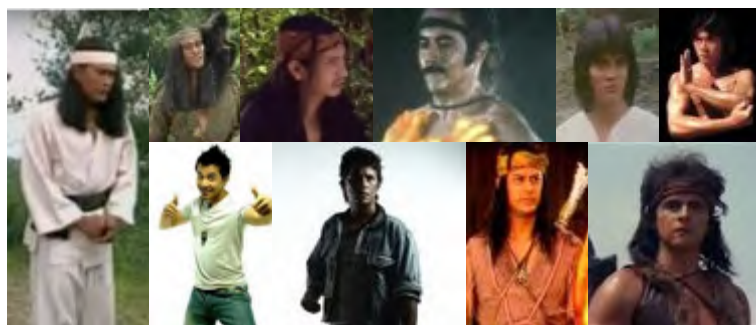
• **Analisis Bentuk :**

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype guile hero*:

- | | |
|--|--------------------------------------|
| • Ratno timoer — Sibuta dari Goa Hantu | • Ronggolawe - Tutar Tinular |
| • Arya Kamandanu | • Fendy Pradana — Saur Sepuh |
| • Barry Prima — Jaka Sembung | • Fathir Muchtar - Serigala Terakhir |
| • George Rudy | • Volland Humonggio - |
| • Willy Dozan | Tarung |

g. Proporsi

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *action hero*.



Gambar 2.24 Proporsi karakter dengan *archetype action hero*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Badan kakar atletis
- Tinggi besar

h. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *action hero*.



Gambar 2.25 Bentuk wajah karakter *action hero*

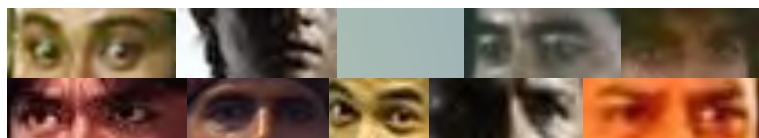
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *action hero*:

- Wajah lebar
- Tulang pipi menonjol

i. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *action hero*.



Gambar 2.26 Bentuk mata dan alis karakter *action hero*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *action hero*:

- Mata tajam
- Antar kedua alis berkerut

- Kantung mata jelas
- Alis tebal

j. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *action hero*. Berikut ini gambar hidung karakter *action hero*.



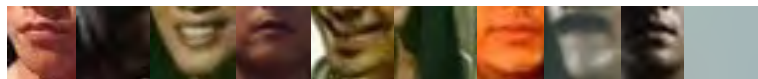
Gambar 2.27 Bentuk hidung karakter dengan *archetype action hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *action hero*:

- Tidak begitu mancung
- Tulang hidung terlihat tegas
- Panjang hidung proporsional

k. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *guile hero*.



Gambar 2.28 Bentuk bibir karakter dengan *archetype action hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *action hero*:

- Bagian atas tipis
- Bisa berjambang atau tidak

l. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *action hero*.



Gambar 2.29 Bentuk rambut karakter dengan *archetype action hero*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *action hero*:

- Mayoritas panjang
- Tidak disisir / acak-acakan

m. Studi Ekspresi dan Gesture

Berikut ini contoh-contoh gesture Yayan Ruhian sebagai karakter *action hero* pada



Gambar 2.30 Pose dan ekspresi karakter *action hero*.
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

2.6.1.4 *The Good King*

Karakter baik yang memiliki kekuasaan dan menduduki jabatan tertinggi dari siapapun di dalam film.

- Ciri-ciri :
 - Terlalu ambisius

- Harga diri dan kerajaan adalah segalanya
- Lebih mementingkan rakyat dari pada dirinya sendiri
- Wawasan luas dan wibawa
- Tegas
- Terdepan dalam peperangan, terampil dan efisien dlm bertarung
- Bukan tokoh utama
- Bersifat sebagai mentor
- Sangat romantis dan gentle
- Sangat sayang terhadap istri dan anaknya.

• **Murid** : Karakter utama - Raden Wijaya

• **Lawan** : The Shadow - Jaya Katwang

• **Analisis Bentuk** :

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Good King*:

- | | |
|--|--|
| • Pak SBY | • El Manik |
| • Kertanegara - Tutar Tinular | • Ray Sahetapy - True Heart |
| • August Melasz -
Pertempuran Segi Tiga | • Harry Capri - Pendekar
Jagad Kelana |
| • Leroy Osmani | |
| • Cift Sangra - Tapak Berdarah | |

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *the good king*.



Gambar 2.31 Proporsi karakter dengan *archetype the king*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Tinggi besar
- Gemuk tapi atletis
- Berkesan wibawa
- Shape cenderung kotak atau bulat

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *the good king*.



Gambar 2.32 Bentuk wajah karakter dengan *archetype the king*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *the good king*:

- Wajah bulat
- Tulang pipi menonjol
- Garis wajah tegas

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *the good king*.



Gambar 2.33 Bentuk mata dan alis karakter *the king*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

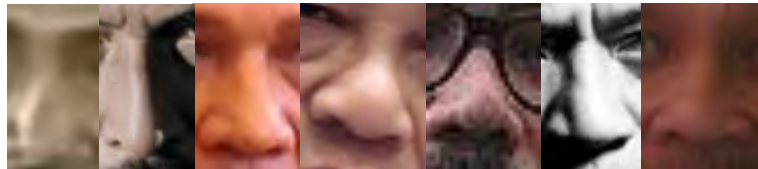
Hasil analisis mata karakter *the good king*:

- Mata bulat

- Pupil kecil
- Alis tebal

d. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *the good king*.



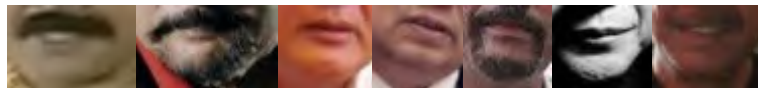
Gambar 2.34 Bentuk hidung karakter dengan *archetype the king*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *the good king*:

- Bulat besar
- Lubang hidung besar
- Tulang hidung tidak menonjol karena tertutup lemak

e. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *the good king*.



Gambar 2.35 Bentuk bibir karakter dengan *archetype the king*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *the good king*:

- Bagian atas tipis
- Bisa berkumis atau tidak
- Garis sebelah bibir terlihat jelas
- Garis pipi jelas

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk rambut karakter *the good king*.



Gambar 2.36 Bentuk rambut karakter Kertanegara dalam film “Tutur Tinular” tahun 1997 dan 2011
(Sumber: screenshot film “Tutur Tinular”)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *the good king*:

- Rambut digelung
- Hitam sedikit beruban
- Memakai mahkota raja

g. Studi Ekspresi dan Gesture

Berikut ini contoh-contoh gesture dan ekspresi Pak SBY sebagai karakter *the good king*.



Gambar 2.37 Pose dan ekspresi karakter *the good king*.

Hasil analisis bentuk *gesture* karakter *the good king*:

- Gerakan lambat
- Bahasa tubuh berkesan wibawa

2.6.1.5 *Threshold Guardians*

Karakter baik yang memiliki kekuasaan dan menduduki jabatan tertinggi dari siapapun di dalam film.

- **Ciri-ciri :**

- Menguji penguasa dalam mencapai tujuannya
- Memberi pertimbangan dan solusi
- Sering bersebrangan pendapat dengan The Ruler
- Selalu berfilosofi
- Sering menguji keberanian, kejujuran, kesopanan dan tatakrma
- Supporting The Ruler

- **Support :** The Good King – Kertanegara

- **Murid :**

Guile Hero: R. Wijaya,

Action Hero — Ronggolawe

- **Analisis Bentuk :**

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Good King*:

- | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|
| • KH Hasyim Asyari | • Pitrajaya Burnama - Ajian |
| • Raganatha - Tutar Tinular | Pamungkas |
| • Wingky Haroen - Walet merah | • Slamet Rahardjo - Gending Sriwijaya |
| • Bung Salim - Pendekar Jagad Kelana | • Deddy Sutomo |
| | • KH Agus Salim |

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.38 Proporsi karakter *Threshold Guardians*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Agak bungkuk
- Berwibawa
- Tua
- Bisa tinggi atau pendek

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.39 Bentuk wajah karakter dengan *archetype Threshold Guardians*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *threshold guardians*:

- Wajah bersudut
- Wajah bulat
- Cenderung lebar
- Dahi lebar

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.40 Bentuk mata dan alis karakter dengan *archetype*
Threshold Guardians

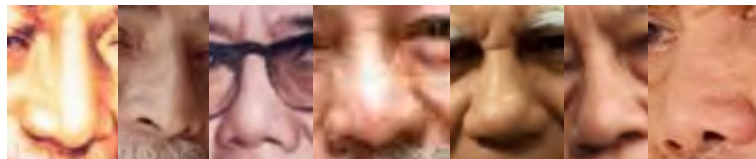
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *threshold guardians*:

- Mata agak sayu karena usia
- Di antara kedua alis berkerut tegas
- Kantung mata jelas
- Sudut mata berkerut
- Alis beruban

d. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.41 Bentuk hidung karakter *Threshold Guardians*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *threshold guardians*:

- Mata bulat
- Pupil kecil
- alis tebal

e. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.42 Bentuk bibir karakter *Threshold Guardians*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *threshold guardians*:

- Bibir tebal
- Berkumis dan berjenggot tebal

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *threshold guardians*.



Gambar 2.43 Bentuk rambut karakter dengan *archetype Threshold Guardians*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *threshold guardians*:

- Putih beruban
- Bisa pendek atau panjang

2.6.1.6 *Geniuse Buiser*

Seorang ahli strategi, memiliki pertimbangan yang matang dalam segala hal. Dia membantu tokoh utama untuk mewujudkan mimpinya.

• Ciri-ciri :

- Visioner
- Ahli strategi
- Membantu siapa saja yang membutuhkan
- Wibawa
- Dugaannya selalu benar
- Pandai dalam menganalisis keadaan

- Pandai membaca kekuatan dan kelemahan lawan

• **Support** : The Good King - Kertanegara

• **Murid** : Gule Hero, Action Hero

• **Analisis Bentuk** :

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Good King*:

- | | |
|------------------------------|------------------------------|
| • Wiraraja - Tutar Tinular | • Letnan Harahap |
| • Arthur Tobing — Cakar Naga | • Alam Surawidjaja - Si Buta |
| | • Hendra Cipta |

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.44 Proporsi karakter *genius buiser*

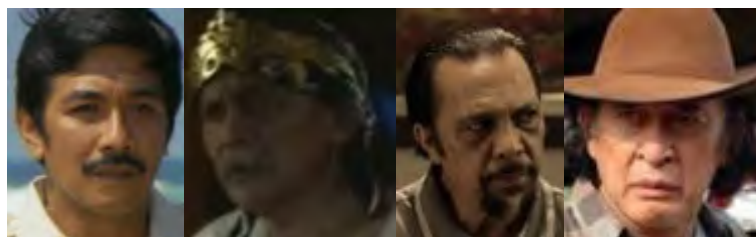
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Badan kakar atletis
- Tinggi besar

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.45 Bentuk wajah karakter dengan *archetype genius buiser*

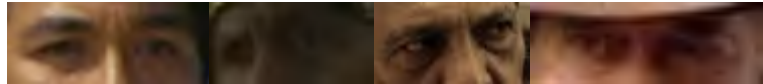
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *geniuse buiser*:

- Wajah bersudut

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.46 Bentuk mata dan alis karakter *genius buiser*

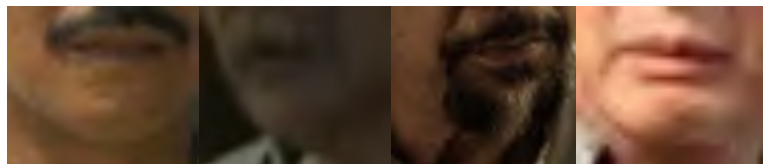
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *geniuse buiser*:

- Tajam
- Antara kedua alis berkerut

d. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.47 Bentuk hidung karakter *genius buiser*

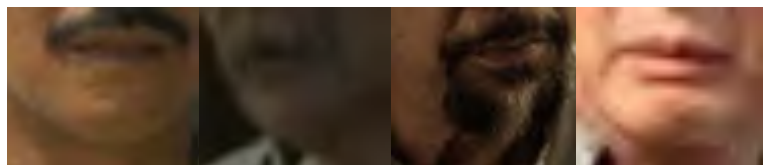
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *geniuse buiser*:

- Bergaris tegas

e. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.48 Bentuk bibir karakter dengan *archetype genius buiser*

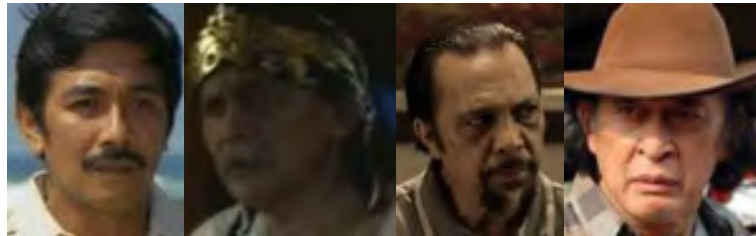
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *geniuse buiser*:

- Bagian atas tipis
- Bisa berjambang ataupun tidak

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *geniuse buiser*.



Gambar 2.49 Bentuk rambut karakter *genius buiser*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *geniuse buiser*:

- Panjang

2.6.1.7 *The Shadow*

Karakter yang ingin merebut kekuasaan The King. Karakter ini memiliki cara-cara licik untuk menggulingkan kekuasaan penguasa utama.

• Ciri-ciri :

- Sifat dendam membuatnya menjadi jahat
- Pandai memanfaatkan kesempatan
- Licik dan bermuka dua
- Pandai menyembunyikan perasaan

• Rival : The Good King

• Murid : Manipulative Bastard

• Analisis Bentuk :

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Shadow*:

- Baron Hermanto - gairah membara
- Maruli Sitompul - Si Buta dr Goa Hantu
- Jhony indo
- Jayakatwang - Tutar Tinular
- Billy Drago — Bidadari Berambut Emas
- A. Hamid Arief - Pendekar Sumur Tudjuh
- Andy rif - gerbang 13

a. Proporsi

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *the shadow*.



Gambar 2.50 Proporsi karakter dengan *archetype The Shadow*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Tinggi jangkung
- Kurus
- Lebih muda dari The King
- Sering menunduk dengan sorotan tajam dan licik

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *the shadow*.



Gambar 2.51 Bentuk wajah karakter dengan *archetype The Shadow*

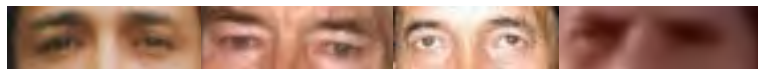
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *the shadow*:

- Mayoritas wajah berbentuk segi tiga
- Garis pipi jelas
- Dahi lebar

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *the shadow*.



Gambar 2.52 Bentuk mata dan alis karakter *The Shadow*

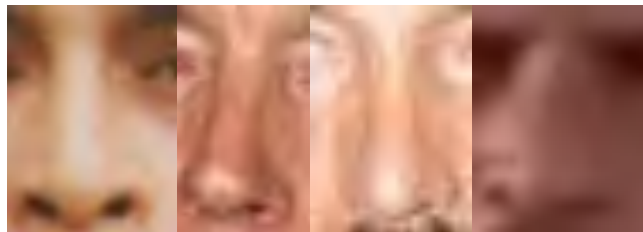
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *the shadow*:

- Tajam
- Kelopak mata agak menutup (meremehkan)
- Ujung kelopak bagian luar bersudut
- Alis mengikuti bentuk mata

d. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *the shadow*.



Gambar 2.53 Bentuk hidung karakter dengan *archetype The Shadow*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *the shadow*:

- Mancung
- Bagian ujung hidung turun

e. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *the shadow*.



Gambar 2.54 Bentuk bibir karakter dengan *archetype The Shadow*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *the shadow*:

- Bagian atas tipis
- Bisa berjambang ataupun tidak

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *the shadow*.



Gambar 2.55 Bentuk rambut karakter *The Shadow*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk rambut karakter *the shadow*:

- Rambut hitam tidak beruban
- Tipis
- Sebagian besar pendek

g. Studi Expresi dan Gesture

Berikut ini contoh-contoh gesture Andy Rif sebagai karakter *the shadow* pada



Gambar 2.56 Pose dan ekspresi karakter *the shadow*.

2.6.1.8 *Manipulative Bastard*

Karakter penjahat yang memiliki banyak intrik untuk melancarkan rencananya.

- **Ciri-ciri :**

- Mudah emosi
- Pandai memanipulasi emosi seseorang
- Pandai memanaskan suasana
- Sangat pendendam
- Raut wajahnya menggambarkan perasaannya
- Tidak bisa menyembunyikan perasaan

- **Mentor :** Jayakatwang

- **Lawan :** R. Wijaya

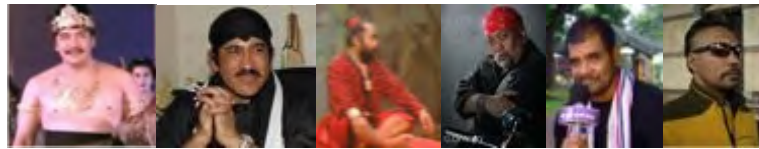
- **Analisis Bentuk :**

Contoh karakter-karakter dalam film dengan *archetype The Good King*:

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| • Norman Akyuwen —
Gerbang 13 | • Mundharang - Tutar
Tinular |
| • Sony Dewantara — Gairah
Membara | • Mansyur Syahdan —
Macho 2 |
| • Adjie Pangestu —
reinkarnasi | • Yoseph Hungan — Si
Rawing II |

a. **Proporsi**

Moodboard proporsi karakter digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk proporsi karakter *the shadow*.



Gambar 2.57 Proporsi karakter *manipulative bastard*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis proporsi karakter-karakter di atas:

- Tinggi Besar
- Menyeramkan

b. Bentuk Wajah

Moodboard wajah digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk wajah karakter *the shadow*.



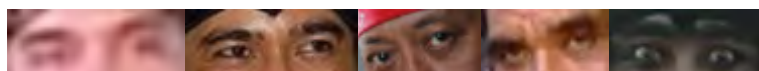
Gambar 2.58 Bentuk wajah karakter *manipulative bastard*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis wajah karakter *the shadow*:

- Wajah lebar
- Tulang pipi menonjol
- Dahi lebar

c. Bentuk Mata dan Alis

Moodboard mata dan alis digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk mata dan alis karakter *the shadow*.



Gambar 2.59 Bentuk mata dan alis karakter *manipulative bastard*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis mata karakter *guile hero*:

- Mata tajam
- Alis bersudut
- Pandangan tegas

d. Bentuk Hidung

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *the shadow*.



Gambar 2.60 Bentuk hidung karakter *manipulative bastard*

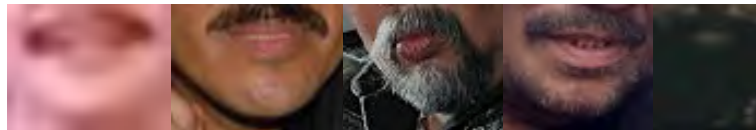
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *the shadow*:

- Besar
- ujung hidung bulat

e. Bentuk Bibir

Moodboard bibir digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk bibir karakter *the shadow*.



Gambar 2.61 Bentuk bibir karakter *manipulative bastard*

(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk bibir karakter *the shadow*:

- Bibir tipis
- Berkumis dan berjenggot
- Bibir bagian bawah lebih tebal

f. Bentuk Rambut

Moodboard hidung digunakan untuk menganalisis bagaimana bentuk hidung karakter *the shadow*.



Gambar 2.62 Bentuk rambut karakter *manipulative bastard*
(Sumber : dari berbagai sumber di internet)

Hasil analisis bentuk hidung karakter *the shadow*:

- Gundul atau cepak

g. Studi Expresi dan Gesture

Berikut ini contoh-contoh gesture Indro Warkop sebagai karakter *manipulative bastard* pada



Gambar 2.63 Pose dan ekspresi karakter *manipulative bastard*.

2.6.2 Mempelajari Bentuk Pakaian

Setelah diteliti *archetype* dan bentuk karakter, langkah selanjutnya adalah menganalisa bentuk pakaian yang ada pada jaman Kerajaan Singasari dan Majapahit sesuai dengan status sosial dan jabatan masing karakter. Hal ini penting sekali dilakukan. Karena pakaian merupakan salah satu penanda dan pembeda antara karakter satu dengan karakter lain

a. Bentuk pakaian pada saat zaman Majapahit dari buku Banjar Majapahit:

Di dalam buku Banjar Majapahit terdapat ilustrasi pakaian jaman Majapahit seperti berikut:

- **Busana Kasatrian**

Busana yang digunakan oleh pangeran, satria dalam dan Raden Wijaya.



Gambar 2.64 Busana Kasatrian
(Sumber : Buku Banjaran Majapahit)

- **Busana Surengpati**

Busana ini digunakan oleh senopati dan sapta prabu.



Gambar 2.65 Busana Surengpati.
(Sumber : Buku Banjaran Majapahit)

- **Busana Narpati**

Busana ini digunakan oleh Raja Majapahit dan adipati.



Gambar 2.66 Busana Narpati
(Sumber : Buku Banjaran Majapahit)

- **Busana Prajurit**

Busana ini digunakan oleh prajurit, wira bayangkari, abdi pengalasan, dan pendamping.



Gambar 2.67 Busana Prajurit
(Sumber : Buku Banjaran Majapahit)

c. Bentuk pakaian pada saat zaman Majapahit dari karya seseorang seperti lukisan, sampul buku maupun 3D modelling

Karena cerita tentang Majapahit banyak dijadikan objek lukisan, maka salah satu cara untuk mempelajari bentuk pakaian pada saat itu adalah dengan menjadikan lukisan sebagai referensi.



Gambar 2.68 Lukisan yang berjudul “ Terbunuhnya Jayanegara, tewasnya Ra Tanca, Majapahit”

(Sumber : wacananusantara.org)



Gambar 2.69 Karya ilustrasi yang berjudul “Ranggalawe”.

(Sumber : wacananusantara.org)



Gambar 2.70 Suasana pada jaman kerajaan majapahit.

(Sumber : wacananusantara.org)



Gambar 2.71 Hasil karya karakter-karakter Majapahit

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)

c. Perbandingan pakaian dalam dunia nyata dan setelah difilmkan:

Penjelasan berikut membandingkan antara pakaian tradisional pada era pakaian tersebut digunakan dengan model pakaian setelah dijadikan sebuah film

- **Samurai**

Samurai adalah perwira militer kelas elit pada masa praindustri di Jepang. Samurai dulunya termasuk kasta tertinggi di Jepang, dengan kemampuan bertarung yang sangat menakutkan sebelum pada akhirnya masa mereka berakhir pada abad ke 19. Dimana kasta samurai dihapuskan dan diganti dengan wajib militer ala barat. Penulis mempelajari pakaian para samurai, dikarenakan banyak sekali film tentang samurai sehingga dapat dibandingkan pakaian samurai asli

dengan yang ada di film. Gambar dibawah ini menunjukkan perbandingan tersebut:

Dunia nyata:



Gambar 2.72 Para samurai dalam dunia nyata

(Sumber : flistverse.com)

Film:



Gambar 2.73 Para samurai dalam film

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)

- **Perang salib**

Perang salib adalah perang antara tentara muslim yang dipimpin oleh Salahudin Al-Ayyubi untuk merebut kembali tanah Yerusalem dari pendudukan tentara salib yang disahkan oleh beberapa paus. Peristiwa ini menyebabkan bertemunya dua peradaban besar yaitu peradaban Arab dan Eropa¹⁴. Dalam sejarah terjadinya perang salib ini dapat dipelajari model pakaian tentara arab dan tentara salib yang masing-masing memiliki ciri khas. Berikut ini perbandingan antara pakaian pasukan muslim dan tentara salib pada saat itu dengan pakaian dalam film.

¹⁴ https://id.wikipedia.org/wiki/Perang_Salib

Dunia nyata:

Gambar 2.74 Pakaian pada masa perang salib.

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)**Film:**

Gambar 2.75 Pakaian pada masa perang salib dalam film.

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)

Dari dua perbandingan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara pakaian pada jaman sejarah tersebut berlangsung di dunia nyata dengan pakaian setelah difilmkan.

1. Di film pakaian karakter-karakternya dibuat lebih sederhana namun detail.
2. Di film, khususnya film animasi pakaian dibuat lebih ramping untuk mempermudah pergerakan secara teknis dan lebih terlihat proporsi karakternya.
3. Warna pakaian pada film dirubah agar lebih menarik.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Teknik Sampling

Perancangan karakter terfokus dan sesuai dengan target audiens, maka harus ditentukan target konsumen yang harus diolah.

3.1.1 Populasi

Berdasarkan jenis perancangan yang ada, segmen audiens yang tepat untuk serial animasi Sanggramawijaya adalah remaja sekitar usia 13 – 18 tahun yang tinggal di Indonesia.

3.1.1.1 Geografis

Lokasi : Bertempat tinggal di Indonesia yang daerah tinggalnya terjangkau sinyal televisi analog.

3.1.1.2 Demografis

Usia : 13-17 tahun
Pendidikan : SMP-SMA
Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Di dalam peraturan KPI tentang Pedoman Perilaku Penyiaran (P3), pasal 21 ayat 2¹⁵ disebutkan bahwa penggolongan program siaran diklarifikasian ke dalam lima kelompok berdasarkan usia yaitu:

- a. Klasifikasi P: Siaran untuk anak-anak usia Pra-Sekolah, yakni khalayak berusia 2-6 tahun;
- b. Klasifikasi A: Siaran untuk Anak-Anak, yakni khalayak berusia 7-12 tahun;
- c. Klasifikasi R: Siaran untuk Remaja, yakni khalayak berusia 13 – 17 tahun;
- d. Klasifikasi D: Siaran untuk Dewasa, yakni khalayak di atas 18 tahun; dan

¹⁵ Komisi Penyiaran Indonesia. (2012). Pedoman Perilaku Penyiaran (P2) dan Standar Program Siaran (SPS)

- e. Klasifikasi SU: Siaran untuk Semua Umur, yakni khalayak di atas 2 tahun.

Dari klasifikasi tersebut diatas, yang paling sesuai dengan film Sanggramawijaya ini adalah klasifikasi R (Remaja) yaitu usia 13-17 tahun dimana mereka sudah cukup umur dan memiliki kemampuan berfikir yang dapat menangkap jalan cerita film yang berlandaskan sejarah. Selain itu mereka juga belum terlalu dewasa karena memang selama ini di Indonesia, film animasi masih dianggap sebagai film anak-anak. Namun demikian, film ini masih bisa dinikmati oleh semua orang dengan catatan, anak-anak harus didampingi oleh orang tua karena tentunya film ini tidak bisa lepas dari adegan pertarungan.

3.1.1.3 Psikografis

- Positif:
 - Suka petualangan
 - Memiliki rasa ingin tahu
 - Memiliki waktu yang cukup senggang
 - Suka nonton TV terutama film animasi
- Negatif:
 - Emosi masih labil
 - Tidak memiliki ketertarikan pada sejarah
 - Belum menemukan jati diri

3.2 Jenis dan Sumber Data

Dalam melakukan penelitian ini, tentunya penulis memiliki data sebagai bahan acuan dan pertimbangan.

3.2.1 Jenis Data

Menurut Jenisnya, data yang digunakan oleh penulis dibagi menjadi dua yaitu:

3.2.1.1 Data Primer

- Hasil wawancara dengan Cak Waw sebagai pelaku industri animasi.
- Hasil wawancara dengan Prof. Dr. Aminuddin Kasdi MS sebagai ahli sejarah.
- Hasil observasi visual terhadap berbagai film yang berkaitan dengan sejarah.
- Hasil observasi visual terhadap lukisan-lukisan tentang majapahit

3.2.1.2 Data Sekunder

- Fenomena, isu-isu yang terkait dengan penelitian.
- Data dari internet
- Data dokumentasi berupa gambar
- Studi Eksisting
- Literatur atau teori-teori terkait.

3.2.2 Sumber Data

3.2.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang digali sendiri oleh penulis. Dalam penelitian ini penulis menggali dua data yaitu dengan mewawancarai seorang pakar animasi yaitu Cak Waw dan pakar sejarah yaitu Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS.

3.2.2.1.1 Wawancara dengan Cak Waw

Profil personal Cak Wak sebagai pakar animasi adalah sebagai berikut:

- Nama : Wiyadi Dharmawan (biasa di panggil“CakWaw”)
- Lead Animator sekaligus Direct Production di DGM Animation pada film Animasi Songgo Robo dan KukuRockYou.
- Pembuat Film Animasi “Beli Pentol” yang menjadi pemenang pada Helofest 2005
- Pembuat film animasi “Sang Suporter” yang memenangkan Piala Citra pada Festival Film Indonesia

tahun 2013 dan mendapat Special Mention di XXi Film Festifal 2013

- Pembuat film animasi “Trio Hantu CS” yang telah populer melalui akunnya di Youtube.

Dari hasil wawancara dengan Cak Waw pada tanggal 5 Desember 2014 di Troya Cafe, belakang Royal Plaza, didapat beberapa hal penting diantaranya:

1. Untuk menjadi industri, maka animasi harus menjadi kebutuhan terlebih dahulu.
2. Banyak faktor yang membuat industri animasi di Indonesia terhambat, namun faktor yang paling berpengaruh adalah pemerintah yang kurang mendukung baik dari segi pembiayaan, kebijakan undang-undang, hingga sarana pendidikan yang sangat minim.
3. Konten lokal sangat berpotensi untuk dijadikan film animasi. mengingat Indonesia kaya akan konten lokal yang tidak ditemui di negara lain.
4. Film animasi dapat meningkatkan popularitas sebuah destinasi wisata. atau sebaliknya, tempat wisata yang sudah terkenal dapat mengangkat sebuah film animasi.
5. Dunia animasi akan semakin menarik apabila terdapat unsur-unsur mistis di dalamnya.
6. Dalam film animasi adanya penambahan karakter-karakter *mythology* selalu menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton.
7. Karakter yang bagus adalah karakter yang unik, sehingga akan memorable di benak masyarakat.
8. Untuk membuat sebuah karakter animasi berbasis sejarah, tidak diharuskan sama persis seperti kenyataan pada saat itu. Seorang desainer karakter disarankan untuk membuatnya se-menarik mungkin namun tetap sesuai dengan kemungkinan yang ada pada jaman itu.

9. Selain menciptakan sebuah karakter, produsen animasi harus bisa merawat karakter tersebut dengan cara terus mempromosikan sehingga terus tertanam di dalam memori di benak konsumen.
10. Film seharusnya mengangkat konten lokal terutama keunikan seperti tempat wisata, karena bisa membantu promosi atau bisa menjadi media mengingatkan kembali bagi mereka yang pernah berkunjung (nostalgia)
11. Dalam menyampaikan konten lokal majapahit juga bisa cukup menjual, terutama jika menambahkan produk-produk lokal pula, misalnya batik atau keris
12. Ketika menyampaikan sejarah sebaiknya menghindari kesan kaku
13. Menggunakan kisah sejarah yang bersifat fakta dan lebih focus kepada sudut pandang tokoh utama akan memunculkan cerita lebih menarik
14. Pembuatan animasi memiliki segmen primer dan sekunder
15. Segmen primer dibidik melalui konten yang ditawarkan segmen sekunder adalah target audien yang merambah
16. Film animasi yang mengandung kekerasan biasanya segmen yang dibidik adalah remaja yang mana sudah dapat dianggap bisa membedakan benar salah
17. Animasi bukan hanya film anak-anak, animasi seperti halnya film live action, juga memiliki rating audien misalnya anak-anak, remaja atau dewasa, tapi kebanyakan masyarakat Indonesia masih menganggap animasi adalah film anak-anak
18. Aturan dalam menyaring sendiri film dengan segmentasi tertentu harus ditegaskan

3.2.2.1.2 Wawancara dengan Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS

Profil personal Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS sebagai pakar sejarah adalah sebagai berikut:

- Nama: Prof DR Aminuddin Kasdi MS
- Tempat dan Tanggal Lahir: 9 Januari 1948, Nganjuk, Jawa Timur
- Catatan Organisasi: Pelajar Islam Indonesia (PII/1963-1965), GP Ansor (1965-1968), Himpunan Mahasiswa Islam (HMI, 1965-1975), dan Muhammadiyah (1976).
- Guru Besar Sejarah
- Dosen Sejarah UNESA
- Riwayat Pendidikan:
 - S1 - Ilmu Pendidikan Sejarah (Universitas Negeri Malang)
 - S2 – Ilmu Humaniora (Universitas Gajah Mada)
 - S3 - Ilmu Sastra (Universitas Gajah Mada)

Dari hasil wawancara dengan Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS yang dilakukan dirumahnya di Jl. Trenggilis Utara I/41:

1. Perlu adanya reka ulang sejarah dalam Industri kreatif.
2. Berlebihan dalam penyampaian diperbolehkan, tapi harus berdasarkan fakta yang masuk akal.
3. Kebanyakan sejarah digunakan untuk kepentingan tertentu, seperti pendidikan maupun komersil
4. Apabila mendapati fakta yang lemah, fakta tersebut bisa diolah kembali secara fiktif namun tidak bertentangan dengan fakta-fakta yang lain
5. Fakta yang koheren tidak boleh diubah karena fakta yang koheren berbagai sumber yang isinya sama
6. Diperbolehkan bias tapi dengan catatan untuk mendapatkan kualitas dan tidak bertentangan dengan fakta yang sudah ada
7. Beberapa film yang pernah ada seringkali meminjan Majapahit sebagai setting.

3.2.2.2 Data Sekunder

- Literatur terbaru baik berupa artikel ilmiah, teori maupun buku yang relevan dan dapat menjadi acuan merancang karakter animasi.
- Internet, sebagai media untuk mencari data eksisting seperti gambar, video, maupun artikel-artikel terkait.
- Jurnal ilmiah yang mendukung perancangan. Khususnya yang mengulas tokoh-tokoh pada jaman Majapahit.
- Eksisting dan komparatif yang dapat dijadikan acuan dalam membuat karakter yang menjual, unik, mudah diingat dan dapat membawakan cerita dengan baik.

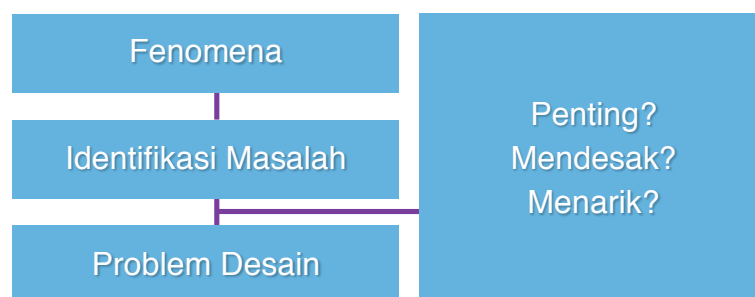
3.3 Teknik Perancangan

Adapun teknik perancangan yang penulis gunakan di dalam penelitian ini meliputi perancangan konsep desain dan variabel desain.

3.3.1 Perancangan Konsep Desain

Setiap penelitian dibuat berdasarkan fenomena yang terjadi pada objek tertentu. Dari fenomena itu lah kita dapat mengidentifikasi permasalahan yang ada. Dari permasalahan tersebut seorang peneliti akan menganalisa apakah penting, mendesak, menari atau tidak.

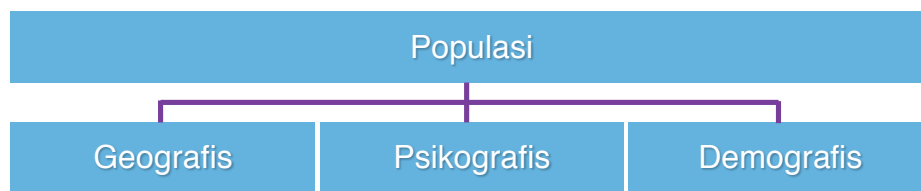
Setelah benar-benar memahami permasalahan yang ada, Konsep untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dapat ditentukan. Konsep inilah yang nantinya mengarahkan jalannya perancangan hingga implementasi desain.



Gambar 3.1 Diagram permasalahan

Dari problematika diatas kemudian diidentifikasi menjadi prolem desain dan non-desain. Setelah itu dilakukan identifikasi terhadap target audiens yang nantinya akan menjadi penikamat film ini.

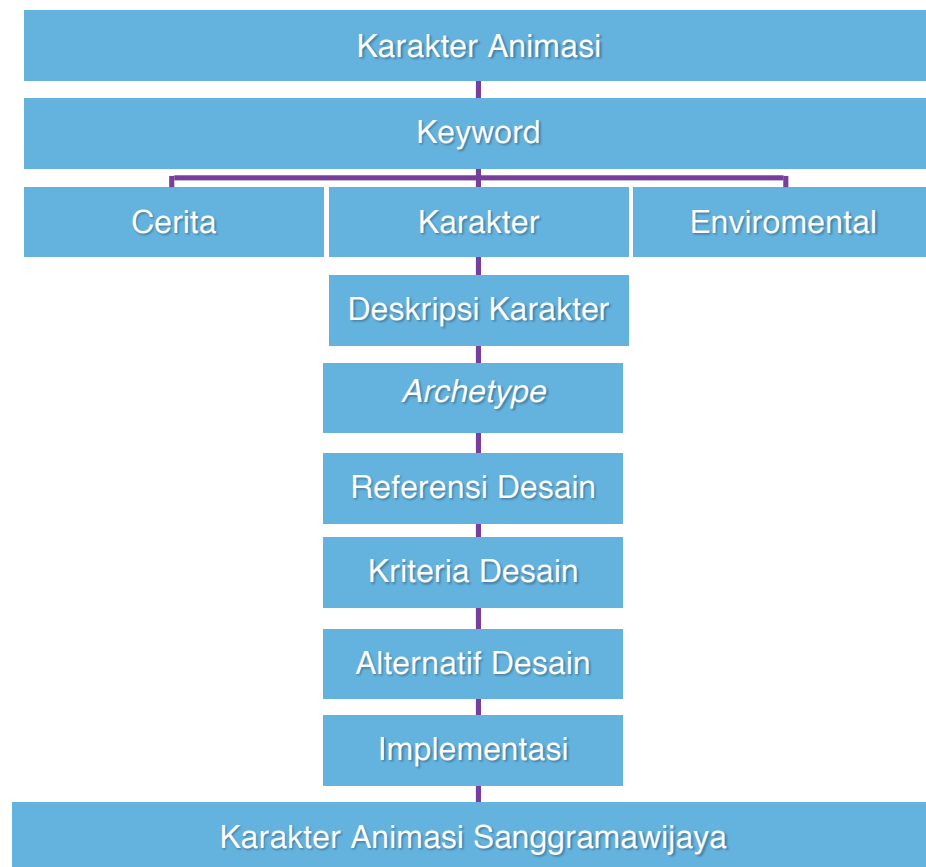
Seperti yang telah penulis jalaskan sebelumnya, dtarget audiens sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu secara geografis, demografis, prikografis. Secara geografis target audiens dipetakan berdasarkan lokasi tempat tinggalnya. Secara demografis, taget audiens dipetakan berdasarkan latar belakangnya. Sedangkan secara psikografis target audiens dipetakan berdasarkan minatnya.



Gambar 3.2 Diagram target audience

Setelah menentukan target audience, selanjutnya penulis mengadakan studi eksisting dari berbagai sumber di internet. Dari observasi ini dapat ditemukan berbagai variabel konsep deskriptif yang berkaitan dengan karakter.

Adapun variabel-variabel konsep deskriptif karakter tersebut adalah keyword, deskripsi karakter, *archetype*, referensi desain. Kewor berfungsi sebagai acuan jalannya penelitian ini. Dari keyword dan script cerita penulis dapat mengetahui deskripsi karakter. Setelah deskripsi karakter diketahui, penulis dapat menganalisa *archetype* apa yang sesuai dengan karakter tersebut sehingga sifat dan watak karakter dapat diperkuat dengan mengacu pada *archetype* yang telah dipilih. Setelah *archetype* ditentukan, tahap selanjutnya adalah mencari referensi karakter-karakter di film lain yang memiliki *archetype* yang sama dengan karakter yang akan dibuat. Dari referensi yang ada, ditentukan kriteria desain sebagai acuan penulis untuk membuat konsep desain secara visual sehingga terciptalah alternatif desain yang kemudian diimplementasikan.



Gambar 3.3 Diagram tahapan observasi karakter

Setelah diketahui konsep desain secara deskriptif, tahap selanjutnya adalah proses desain secara visual. Dari hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya, dalam mendesain sebuah karakter terdapat beberapa tahapan diantaranya seperti pada bagan 3.4 dibawah

3.3.2 Variabel Desain

Variabel desain dalam penelitian yang hasil akhirnya berupa karakter 3D ini adalah sebagai berikut:

3.3.2.1 Cerita

Dalam setiap film, cerita merupakan aspek paling penting. Bisa dibayangkan, alasan adanya sebuah film karena adanya sebuah cerita yang ingin disampaikan kepada penonton. Sehingga tidaklah mungkin membuat film tanpa ada cerita didalamnya.

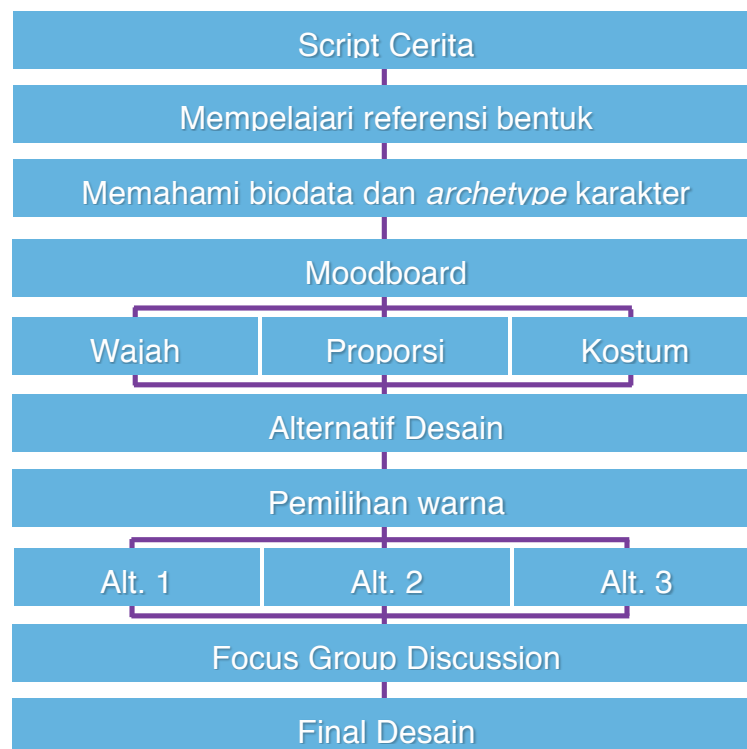
Dalam membawakan kisah sejarah, pembuat cerita harus sangat teliti. Dibutuhkan riset mendalam demi sebuah cerita yang dapat dipertanggungjawabkan.

3.3.2.2 Karakter

Karakter merupakan tokoh pembawa cerita. Sebuah cerita tidak dapat tersampaikan tanpa adanya karakter yang memerankannya. Dalam perancangan ini, penulis bertugas mendesain karakter untuk film Sanggramawijaya yang meliputi aspek visual yaitu wajah, proporsi, dan pakaian.

3.3.2.3 Kriteria Desain

Kriteria desain adalah buah pemikiran yang berguna sebagai acuan agar proses desain berjalan lebih fokus dan terarah. Selain itu juga membantu para desainer untuk berpikir kreatif. Preferensi stakeholder dan hasil riset sangat menentukan hasil desain yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan.



Gambar 3.4 Diagram tahapan pembuatan karakter

BAB IV

KONSEP DESAIN

4.1 Gambaran Umum

Indonesia merupakan negara yang memiliki beragam adat dan budaya. Negara kepulauan ini juga dihiasi dengan beribu-ribu cerita lokal yang sangat menarik dan berpotensi untuk diangkat sebagai media hiburan.

Dari segi pasar, Indonesia memiliki peluang yang sangat bagus. Hali ini terbukti dari tayangan televisi bergenre animasi masih terus menghiasi layar kaca. Begitupun dengan animasi *movie*. Setiap tahun, studio-studio besar seperti Pixar dan Dreamworks terus menyemarakkan layar lebar Indonesia.

4.2 Penelusuran Masalah

Jika melihat pasar lokal, khususnya stasiun TV lokal, rasanya belum mampu menyerap produksi dalam negeri. Penghargaan secara materi yang belum berimbang dari biaya produksi menjadi andil bagi *animation house* tidak terlalu berani menciptakan produk untuk pasar lokal. TV lokal pun belum berani berisiko utk membeli animasi lokal dengan harga tinggi. Sementara modal sesungguhnya untuk membuat “pabrik” animasi tidaklah murah¹⁶.

Dari artikel yang diposting di website resmi Universitas Binus tersebut sudah cukup memberi alasan mengapa industri animasi di Indonesia belum begitu berkembang. Biaya produksi yang mahal, ditambah kebutuhan SDM yang tidak sedikit membuat para pemula di bidang ini kesulitan untuk mendirikan studio sendiri. Karena hal itu lah bibit-bibit animator tanah air yang memiliki kompetensi lebih memilih bekerja di luar negeri dengan gaji yang menggiurkan.

Begitu pula dari segi merchandisenya, seperti yang telah penulis sampaikan pada Bab I, Banyak sekali toko mainan dan action figure di Indonesia. Namun demikian, tidak dijumpai action figure karya anak bangsa.

Oleh karena itu, penulis dan tim dibawah naungan stakeholder Hompimpa Animation mengambil cerita Majapahit untuk mengangkat konten lokal dan menggunakan teknologi motion capture untuk meminimalisir kebutuhan SDM, mempercepat waktu dan memangkas biaya produksi.

¹⁶ <http://animation.binus.ac.id> pada tanggal 4 Januari 2015

Sedangkan dari segi karakter, di dalam sejarah Majapahit sendiri memiliki banyak tokoh yang menarik untuk diangkat. Tokoh-tokoh besar Majapahit seperti Raden Wijaya, Kertanegara dan Ranggalawe yang memiliki karakteristik kuat, akan sangat berpotensi bila di gabungan dengan desain unik dan bercita rasa lokal yang semakin menambah kekhasannya. Hal tersebut dilakukan tentunya dengan tetap mengindahkan kaidah-kaidah dalam mendesain karakter animasi seperti silhouette, basic shape, exaggeration, serta teori-teori lain yang mendukung.

4.3 Konsep Desain

Konsep desain karakter yang akan penulis buat adalah sebagai berikut:

4.3.1 Produk

Produk yang akan dihasilkan dalam perancangan ini berupa film serial animasi Sanggramawijaya satu episode yang berdurasi sekitar 10-15 menit berbentuk video.

Output tersebut dikerjakan oleh tim beranggotakan tiga orang. Penulis sendiri bertugas mendesain karakter mulai dari konsep, *3D modelling*, hingga *rigging* dan kemudian siap digunakan untuk produksi. Karakter-karakter yang harus dibuat berupa delapan karakter utama.

4.3.2 User Need

Konsumen membutuhkan karakter yang dapat membawakan cerita dengan baik serta unik dan menarik secara visual.

4.3.3 Kriteria Desain

Adapun kriteria desain dalam perancangan ini meliputi desain karakter, style karakter dan pemilihan warna.

4.3.3.1 Desain Karakter

Dalam perancangan kali ini, penulis bertugas memenuhi desain semua karakter yang dibutuhkan di dalam cerita Sanggramawijaya yang dibuat oleh tim penulis. Berikut ini adalah list dari karakter yang harus didesain oleh penulis hingga menjadi objek 3D yang siap memasuki tahap produksi:

Tabel 4.1: Karakter serial animasi “Sanggramawijaya” yang akan di eksekusi-1

Karakter	Keterangan
Raden Wijaya	Tokoh utama, menantu dari Kertanegara Raja Singasari, kelak ia yang akan mendirikan Kerajaan Majapahit
Aji Danadyaksa	Sahabat Raden Wijaya, terampil membuat sesuatu.
Ronggolawe	Sahabat Raden wijaya ahli beladiri.
Prabu Kertanegara	Raja Singasari, terlalu percaya dengan orang-orang terdekatnya.
Mpu Raganatha	Mahamentri Prabu Kertanegara, selalu memberikan pertimbangan, bijaksana.
Jayakatwang	Raja Gelang-gelang sekaligus adik ipar kertanegara, berperangai licik dan pendendam.
Arya Wiraraja	Mantan penasehat kenegaraan Singasari, Adipati Sumenep
Kebo Mudharang	Patih Gelang-gelang, pengikut setia Jayakatwang, ahli kanuragan.

4.3.3.2 *Style* Karakter

Dari hasil pengamatan dan studi eksisting, penulis memilih tiga alternatif gaya visual. Pertimbangan penulis ketika memilih *style* karakter secara visual adalah kecocokannya untuk di jadikan *style* karakter yang mengadopsi cerita sejarah, kemungkinan untuk di merchandisekan dan mudah di eksekusi dengan teknologi *motion capture*.

4.3.3.2.1 Humanoid

Karakter yang baik dari segi proporsi maupun gaya visual menyerupai manusia asli.

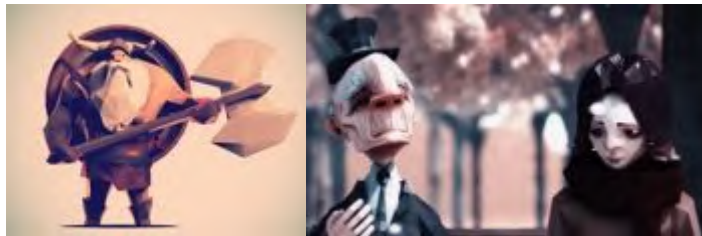


Gambar 4.1 Contoh karakter dengan gaya visual *humanoid*.

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)

4.3.3.2.2 Low Poly

Karakter yang ketika di eksekusi ke dalam 3D modelling menggunakan sedikit *poly* sehingga terlihat garis-garis tegas pada setiap sudut-sudut baagian karakter.



Gambar 4.2 Contoh karakter dengan gaya visual *Low Poly*.

(Sumber : <http://www.pinterest.com>)

4.3.3.2.3 Stylized

Karakter yang memiliki bentuk proporsi manusia namun di buat sedemikian rupa sehingga lebih terlihat kartun,



Gambar 4.3 Contoh karakter dengan gaya visual *stylized*.

(Sumber : <http://www.behance.net>)

Style-style tersebut sebagai acuan untuk kemudian di eksekusi dan dipilih yang paling sesuai.

4.3.3.3 Warna

Pemilihan warna karakter menggunakan acuan dari data sejarah dan lukisan-lukisan yang menggambarkan kerajaan majapahit saat itu.

4.4 Proses Desain

Dibawah ini penulis jelaskan proses desain masing-masing karakter sesuai dengan metode desain yang telah dijelaskan pada Bab 3,

4.4.1 Raden Wijaya

Raden Wijaya merupakan tokoh utama, dia merupakan menantu dari Raja Singasari yaitu Raja Kertanegara. Raden Wijaya berhasil membalaskan dendam Mertuanya yang dikhianati oleh Jayakatwang dengan menggulingkan Kerajaan Gelang-gelang dan kemudian mendirikan Kerajaan Majapahit.

4.4.1.1 Biodata

Biodata karakter berguna untuk mengetahui data pribadi karakter yang kemudian menjadi acuan untuk menentukan *archetype*

a. Basic Statistic

Nama: Sanggrama Wijaya

Alias: Raden Wijaya

Umur: 23th

Tinggi: 170cm

Berat Badan: 65

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Melayu

Warna Mata: Coklat tua

Warna Rambut: Hitam

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: Segitiga

Rambut: Hitam panjang

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Selalu menggunakan ikat kepala, bukan blangkon seperti orang pada umumnya saat itu.

Mannerisms: Pemberontak, tegas, ceplas-ceplos, cekatan, sangat menghargai wanita.

Kebiasaan: menggenggam tangan perlahan

Kesehatan: fit, tidak ada masalah dengan kesehatan.

Hobi: berburu

Kata Favorit: “Bagaimana caranya?”

Suara: tidak terlalu besar namun dalam

Gaya Berjalan: cepat dan melenggang

Kecacatan: bekas luka di telapak tangan kanan

Kekurangan: terlalu mempercayai orang terdekatnya

Kelebihan: tegas, memperjuangkan segala yang diinginkan

c. Karakteristik Sosial

Kota: Singasari, Majapahit

Jabatan: menantu raja, pemberontak, raja

Penghasilan: semua kebutuhan tercukupi

Skill: berburu, strategi perang, memainkan keris.

Status Keluarga: Keluarga ndalem.

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: cerdas dan berpendidikan karena tumbuh diareal kerajaan

IQ: 120

Tujuan Hidup: Menegakkan keadilan dengan membalaskan dendam mertuanya.

Penghargaan Diri: menganggap dirinya cerdas, dan pandai mengatur strategi serta pandai mengelabui musuh.

Keyakinan: Setiap menginginkan sesuatu ia selalu yakin suatu saat akan mendapatkannya. Setelah itu dia akan berjuang mati-matian untuk meraihnya.

Emosi: tidak stabil dan sering frustrasi, pendendam tapi bijaksana, mampu menyembunyikan amarah didepan musuhnya,

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Ekstrovert

4.4.1.2 *Archetype*

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Raden Wijaya memiliki *archetype* Guile Hero¹⁷

Ciri-ciri :

- Bermain dengan politik dan manipulasi cerdas
- Pengetahuan mendalam tentang sifat manusia
- Memiliki ketajaman pola pikir
- Sering kali memanipulasi orang baik dan tidak bersalah sebagai skema untuk menghancurkan musuh
- Memiliki pesona
- Emosi tidak stabil

Mentor :

The Good King — Kartanegara

Lawan :

Manipulative Bastard — Jaya Katwang

Support :

Action Hero— Ronggo Lawe

Sience Hero — Aji

Compare :

Young Conquerror

4.4.1.3 Desain karakter

Desain karakter raden wijaya mengacu pada hasil studi eksisting *archetype guile hero* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

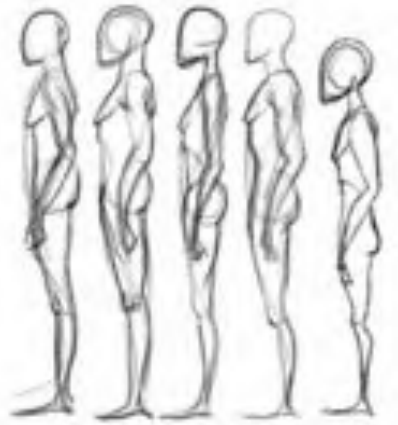
Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- bahu bidang
- pinggul ramping

¹⁷ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

- proporsional, tidak pendek dan tidak tinggi jangkung
- berat badan ideal
- tubuh atletis

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.4 Alternatif proporsi R.Wijaya

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.5 Proporsi R. Wijaya yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah oval memanjang
- Daggu datar
- Tulang pipi bersudut
- Mata tajam agak sipit
- Alis tipis dan lebat, bagian pangkal mengarah ke atas dan bagian ujung mengarah ke bawah
- Bibir tipis
- Memiliki senyuman indah
- Mancung
- Ujung hidung datar

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.6 Alternatif sketsa wajah R.Wijaya

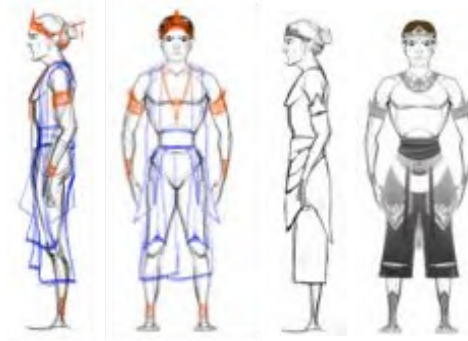
Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.7 Sketsa wajah R. Wijaya yang terpilih

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatlah alternatif dibawah ini:



Gambar 4.8 Alternatif desain karakter R. Wijaya

Dari alternatif tersebut terpilihlah hasil desain sebagai berikut:



Gambar 4.9 Hasil desain karakter R. Wijaya

4.4.2 Aji

Aji adalah sahabat R. Wijaya dia adalah anak tukang kayu. Dia sangat pandai membuat alat. Dia yakin bahwa alatnya akan membantu sahabatnya yaitu R. Wijaya.

4.4.2.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Aji

Alias: Aji

Umur: 20th

Tinggi: 165cm

Berat Badan: 75

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: hitam

Warna Rambut: Hitam

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: Bulat

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Sederhana, banyak saku untuk menyimpan peralatan kecil dan alat tulis, banyak aksesoris

Mannerisms: cerdik dan dapat diandalkan

Kebiasaan: Cerdik, pintar, terampil, cepat dalam menganalisa dan mengambil keputusan.

Kesehatan: sehat

Hobi: melamun dan berpikir

Kata Favorit: tunggu saja

Suara: bersuara kecil dan cepat

Gaya Berjalan: kecepatan normal, sambil tolah-toleh

Kecacatan: —

Kekurangan: kekanak-kanakan

Kelebihan: selalu mampu menyelesaikan masalah

c. Karakteristik Sosial

Kota: Singasari

Jabatan: sahabat Raden Wijaya, penasehat Raden Wijaya

Penghasilan: orang tuanya kurang mampu

Skill: membuat alat-alat baru. membuat syair, menggoda wanita (tapi si wanita tidak ada yang mau),

Status Keluarga: anak tukang kayu

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Membuat alat dan senjata yang jitu untuk menyelesaikan masalah

IQ: 150

Tujuan Hidup: Berguna bagi orang lain dengan membantu menyelesaikan semua persoalan.

Penghargaan Diri: Dia percaya bahwa dengan alatnya ia akan dikenang sepanjang masa.

Keyakinan: masalah ada karena solusi

Emosi: tidak gampang terbawa emosi, menanggapi segala sesuatu dengan logika dan pikiran jernih. Namun jika soal wanita, logikanya akan mati.

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Introvert

4.4.2.2 Archetype

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype science hero* ¹⁸

Ciri-ciri :

- Maniak ilmu pengetahuan
- Pandai secara teknis. Dalam hal apapun
- Suka berpetualang
- Selalu gagal dalam asmara
- Yakin dengan apa yang dia kerjakan
- Selalu dapat menyelesaikan masalah (selain cinta)

Panutan: Ayahnya sendiri (tukang kayu)

¹⁸ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

Sahabat:

Guile Hero: R. Wijaya

Action Hero: Ronggolawe

4.4.2.3 Desain karakter

Desain karakter Aji mengacu pada hasil studi eksisting *archetype* guile hero yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Berbadan gemuk
- Perut buncit

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.10 Alternatif proporsi Aji

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



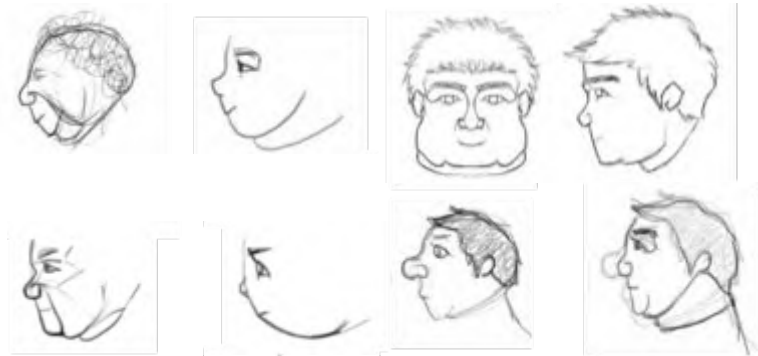
Gambar 4.11 Proporsi Aji yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah oval memanjang
- Daggu datar
- Tulang pipi bersudut
- Mata tajam agak sipit
- Alis tipis dan lebat, bagian pangkal mengarah ke atas dan bagian ujung mengarah ke bawah
- Bibir tipis
- Memiliki senyuman indah
- Mancung
- Ujung hidung datar

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.12 Alternatif sketsa wajah Aji

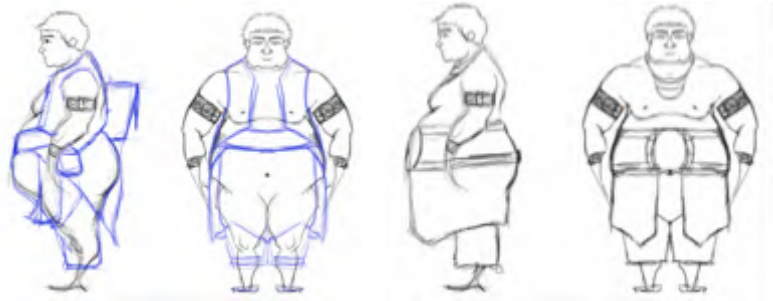
Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.13 Sketsa wajah Aji yang terpilih

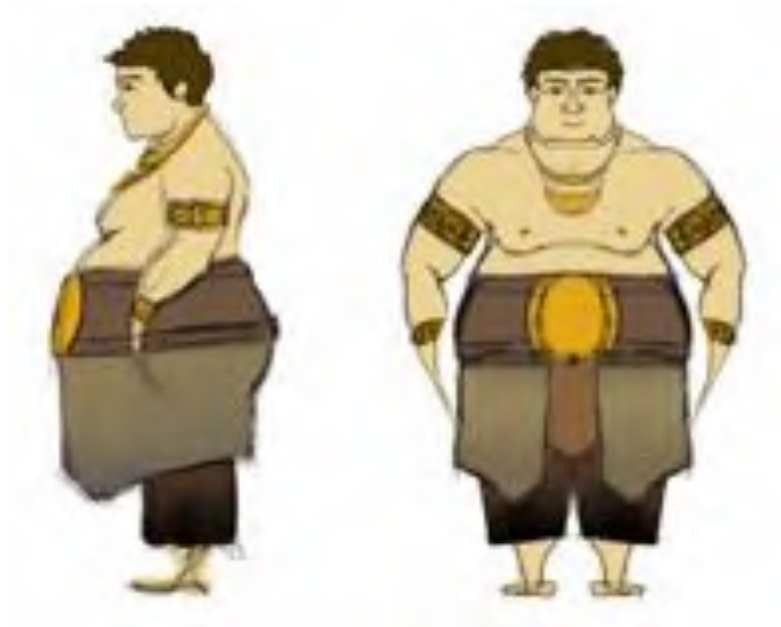
c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatkanlah alternatif dibawah ini:



Gambar 4.14 Alternatif desain karakter Aji

Dari alternatif tersebut terpilihlah hasil desain sebagai berikut:



Gambar 4.15 Hasil desain karakter Aji

4.4.3 Aryawiraraja

Aryawiraraja adalah Bupati Sumenep yang saat itu berada di bawah kekuasaan Singasari. Dia adalah seorang ahli strategi yang sangat handal. Pihak manapun yang dia beri saran akan selalu menang. Aryawiraraja juga merupakan ayah Ronggolawe sahabat R. Wijaya

4.4.3.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Arya Wiraraja

Alias: —

Umur: 65th

Tinggi: 180cm

Berat Badan: 85

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: hitam

Warna Rambut: Hitam

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: persegi

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Memakai ikat kepala khas Madura,

Mannerisms: Wibawa, pemikir, banyak pertimbangan,

Kebiasaan: Menegakkan badan dan mengacungkan jari ketika akan memberi saran

Kesehatan: sehat

Hobi: berkuda dan berburu

Kata Favorit: Semuanya harus di pertimbangkan

Suara: berat dan agak serak

Gaya Berjalan: Lambat berwibawa

Kecacatan: —

Kekurangan: Umur sudah tua sehingga tidak dapat memimpin perang

Kelebihan: Sangat bisa diandalkan dalam menentukan strategi

c. Karakteristik Sosial

Kota: Madura

Jabatan: Bupati Sumenep, penasehat Raden Wijaya

Penghasilan: Kaya

Skill: Bertarung dan membuat strategi

Status Keluarga: Anak bupati

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Memiliki pengetahuan tentang strategi perang dan kerajaan

IQ: 155

Tujuan Hidup: Hidup dengan penuh kehormatan

Penghargaan Diri: Selalu membantu orang yang meminta bantuannya

Keyakinan: Tujuan akan dicapai dengan strategi matang

Emosi: Tenang dan tidak pandang bulu

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Extrovert

4.4.3.2 *Archetype*

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aryawiraraja memiliki *archetype* geniuse buiser.¹⁹

Ciri-ciri :

- Visioner
- Ahli strategi
- Membantu siapa saja yang membutuhkan
- Wibawa
- Dugaannya selalu benar
- Siapa saja yang meminta sarannya maka dia akan memberi pendapat tidak peduli siapapun orangnya.
- Pandai dalam menganalisis keadaan
- Pandai membaca kekuatan dan kelemahan lawan

Support : The Good King - Kertanegara

Murid : Gule Hero, Action Hero

¹⁹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

4.4.3.3 Desain karakter

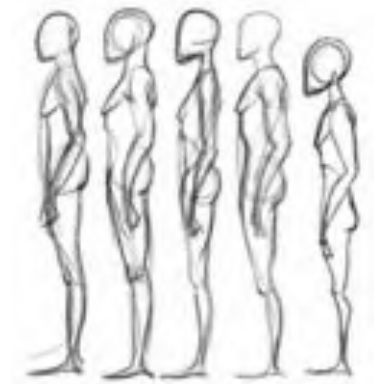
Desain karakter Aryawiraraja mengacu pada hasil studi eksisting *archetype geniuse buiser* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter geniuse buiser, diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Badan kakar atletis
- Bahu bidang
- Tinggi besar
- Tampak wibawa

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.16 Alternatif proporsi Aryawiraraja

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.17 Proporsi Aryawiraraja yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter geniuse buiser diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah bersudut
- Mata tajam
- Antara kedua alis berkerut
- Hidung bergaris tegas
- Bagian atas tipis
- Berkumis dan berjambang

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.18 Alternatif sketsa wajah Aryawiraraja

Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.19 Sketsa wajah Aryawiraraja yang terpilih

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatlah desain dibawah ini:



Gambar 4.20 Hasil desain karakter Aryawiraraja

4.4.4 Ronggolawe

Ronggolawe adalah sahabat R. Wijaya dan sekaligus anak dari Aryawiraraja. Ronggolawe sangat disegani lawan karena kepandaianya dalam beladiri.

4.4.4.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Ronggolawe

Alias: —

Umur: 25th

Tinggi: 175cm

Berat Badan: 80

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: hitam

Warna Rambut: Hitam

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: persegi

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Memakai ikat kepala khas Madura,

Mannerisms: Ceplas ceplos, blak blakan, mudah sekali tersinggung

Kebiasaan: Menengadahkan kepala bila ada yang membuatnya marah.

Kesehatan: sehat

Hobi: Olah kanuragan dan bela diri, berkelahi

Kata Favorit: Kurang ajar

Suara: berat

Gaya Berjalan: Gagah

Kecacatan: —

Kekurangan: gegabah

Kelebihan: Sangat bisa diandalkan dalam pertarungan,

c. Karakteristik Sosial

Kota: Singasari

Jabatan: sahabat Raden Wijaya,

Penghasilan: Kaya

Skill: Bertarung dan membuat strategi

Status Keluarga: Anak bupati

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Didik oleh seorang bupati yg ahli strategi

IQ: 135

Tujuan Hidup: Membantu sahabatnya sekuat tenaga dengan keberaniannya.

Penghargaan Diri: Selalu unggul dalam bela diri dari pada kawan kawannya

Keyakinan: Dengan kekuatanlah semua tujuan dapat dicapai

Emosi: Mudah sekali terbawa emosi

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Ekstrovert

4.4.4.2 *Archetype*

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype action hero*.²⁰

Ciri-ciri :

- Pandai beladiri
- Gagah
- Kuat secara fisik dan mental
- Ahli strategi seperti ayahnya
- Dikagumi wanita teteapi cuek terhadap wanita
- Selalu beranggapan bahwa semua dapat dicapai dengan kekuatan
- Ditakuti lawan
- Kemampuan bela diri sulit di tandingi.

Mentor : Ayahnya sendiri (Aryawiraraja)

Sahabat :

- Guile Hero: R. Wijaya
- Sience Hero: Aji

4.4.4.3 **Desain karakter**

Desain karakter Ronggolawe mengacu pada hasil studi eksisting *archetype action hero* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2.

a. Proporsi

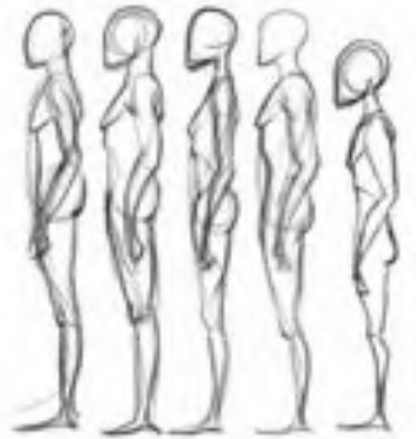
Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Badan kakar atletis
- Tinggi besar
- Wajah lebar dan bersudut
- Mata tajam
- Antar kedua alis berkerut
- Kantung mata jelas
- Bergaris tegas
- Bagian atas tipis

²⁰ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

- Bisa berjambang atau tidak
- Mayoritas panjang
- Tidak disisir / acak-acakan

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.21 Alternatif proporsi Ronggolawe

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.22 Proporsi Ronggolawe yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter geniuse buiser diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah bersudut
- Mata tajam

- Antara kedua alis berkerut
- Hidung bergaris tegas
- Bagian atas tipis
- Berkumis dan berjambang

Dari hasil analisis diatas, dan dengan pertimbangan Ronggolawe adalah anak Aryawiraraja, maka Ronggolawe dimiripkan dengan wajah ayahnya :



Gambar 4.23 Wajah Ronggolawe didesain mirip dengan wajah Ayahnya

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatkanlah desain dibawah ini:



Gambar 4.24 Hasil desain karakter Ronggolawe

4.4.5 Kertanegara

Kertanegara adalah Raja Singasari. Dia juga merupakan mertua R. Wijaya. Kertanegara dikhianati oleh adik iparnya sendiri yang bernama Jayakatwang hingga dia terguling dari kekuasaannya dan terbunuh.

4.4.5.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Sri Kertanegara Wikrama Dharmatunggadewa

Alias: Prabu Kertanegara

Umur: 58th

Tinggi: 185cm

Berat Badan: 90

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: abu abu

Warna Rambut: Hitam beruban

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: Kotak tegas

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Mewah menandakan dia seorang raja

Mannerisms: Wibawa,

Kebiasaan: jika berbicara selalu mengetukkan telunjuknya

Kesehatan: Sesekali batuk karena usia

Hobi: Mendengar alunan gamelan

Kata Favorit: Berjuanglah demi negaramu

Suara: tidak terlalu besar namun dalam

Gaya Berjalan: langkah besar dan tenang

Kecacatan: -

Kekurangan: kurang waspada, terlalu percaya pada orang terdekat

Kelebihan: mampu mengendalikan orang lain, harga diri tinggi

c. Karakteristik Sosial

Kota: Singasari

Jabatan: Raja

Penghasilan: Kaya Raya

Skill: menempatkan orang sesuai keahliannya

Status Keluarga: Keluarga ndalem

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: sangat berpengalaman dalam ketatanegaraan

IQ: 110

Tujuan Hidup: Membuat Singasari aman dan tentram

Penghargaan Diri: Harga diri kerajaan adalah segalanya

Keyakinan: Kerajaan akan mengalami kejayaan

Emosi: Tenang dan tidak pernah terpancing keadaan bahkan dalam keadaan sangat tertekan sekalipun

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Introvert

4.4.5.2 Archetype

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype the good king*.²¹

Ciri-ciri :

- Terlalu ambisius
- Harga diri dan kerajaan adalah segalanya
- Lebih mementingkan rakyat dari pada dirinya sendiri
- Wawasan luas dan wibawa
- Tegas
- Terdepan dalam peperangan, terampil dan efisien dlm bertarung
- Bukan tokoh utama
- Bersifat sebagai mentor

²¹ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

- Sangat romantis dan gentle
- Sangat sayang terhadap istri dan anaknya

Murid: Karakter utama — Raden Wijaya

Lawan:

The Shadow — Jaya Katwang

4.4.5.3 Desain karakter

Desain karakter Aji mengacu pada hasil studi eksisting *archetype guile hero* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter *guile hero* diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Tinggi besar
- Gemuk tapi atletis
- Berkesan wibawa
- Shape cenderung kotak atau bulat

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.25 Alternatif proporsi Kertanegara

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.26 Proporsi Kertanegara yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Wajah oval memanjang
- Daggu datar
- Tulang pipi bersudut
- Mata tajam agak sipit
- Alis tipis dan lebat, bagian pangkal mengarah ke atas dan bagian ujung mengarah ke bawah
- Bibir tipis
- Memiliki senyuman indah
- Mancung
- Ujung hidung datar

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.27 Alternatif sketsa wajah Kertanegara

Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.28 Sketsa wajah Kertanegara yang terpilih

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatkan alternatif dibawah ini:



Gambar 4.29 Alternatif desain karakter Kertanegara

Dari alternatif tersebut terpilihlah hasil desain sebagai berikut:



Gambar 4.30 Sketsa alternatif karakter Kertanegara

4.4.6 Mpu Raganatha

Mpu Raganatha adalah Mahapatih Singasari. Dia adalah seorang penasehat bagi Raja Kertanegara.

4.4.6.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Mpu Raganatha

Alias: Raganata

Umur: 85th

Tinggi: 170cm

Berat Badan: 65

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: abu abu

Warna Rambut: Putih

Kewarganegaraan: Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: segitiga (kempong)

b. Fitur yang Membedakan

Baju: tertutup kain untuk melindungi dari udara dingin

Mannerisms: tenang dan wibawa,

Kebiasaan: Mengelus jenggot

Kesehatan: Sering batuk-batuk karena usia

Hobi: beladiri (pada masa muda)

Kata Favorit: Demi kepentingan rakyat Paduka !

Suara: Serak-serak basah

Gaya Berjalan: Pelan karena sudah tua

Kecacatan: Agak bungkuk

Kekurangan: Kurang dapat meyakinkan Kertanegara

Kelebihan: Pandai menginterogasi, memiliki daya tarung tingkat tinggi

c. Karakteristik Sosial

Kota: Singasari

Jabatan: Perdana Mentri

Penghasilan: Kaya

Skill: Ahli bela diri

Status Keluarga: Bangsawan

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Sangat berpengalaman dalam tatanegara, dan olah kanuragan

IQ: 120

Tujuan Hidup: Membantu raja menjalankan pemerintahan sebaik-baiknya.

Penghargaan Diri: Dalam tatanegara, rakyat haruslah diutamakan

Keyakinan: Kesalahpahaman dalam memahami situasi dapat membawa bencana.

Emosi: Tenang dan dapat membaca situasi

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Introvert

4.4.6.2 Archetype

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype threshold guardians*.²²

Ciri-ciri :

- Menguji penguasa dalam mencapai tujuannya
- Memberi pertimbangan dan solusi
- Sering bersebrangan pendapat dengan The Ruler
- Selalu berfilosofi
- Sering menguji keberanian, kejujuran, kesopanan dan tatakrma

Support:

The Ruler — Kertanegara

Murid:

Guile Hero: R. Wijaya

Action Hero — Ronggolawe

4.4.6.3 Desain karakter

Desain karakter Aji mengacu pada hasil studi eksisting *archetype threshold guardians* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

²² <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

a. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter *threshold guardians* diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

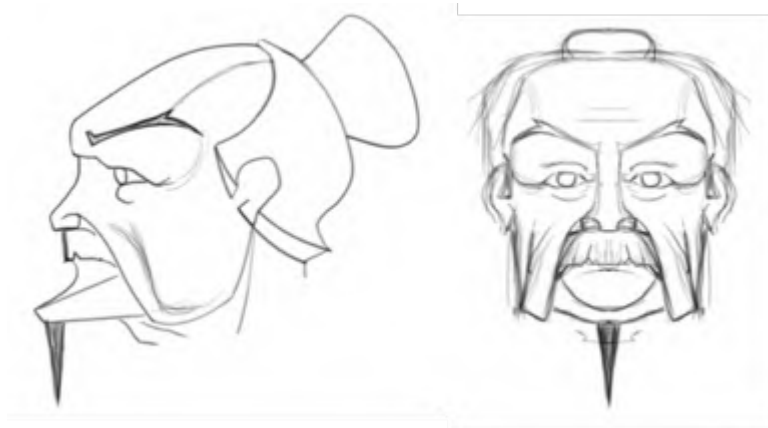
- Wajah bersudut
- Mata agak sayu karena usia
- Alis beruban
- Di antara kedua alis berkerut tegas
- Mata bulat
- Pupil kecil
- alis tebal
- Biibir tebal
- Berkumis dan berjenggot panjang

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.31 Alternatif sketsa wajah Raganatha

Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.32 Sketsa wajah Raganatha yang terpilih

b. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Agak bungkuk
- Berwibawa
- Tua

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.33 Alternatif proporsi Raganatha

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



Gambar 4.34 Proporsi Raganatha yang terpilih

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatlah desain dibawah ini:



Gambar 4.35 Hasil desain karakter Raganatha

4.4.7 Jayakatwang

Jayakatwang adalah adik ipar Kertanegara yang berkhianat dan menggulingkan kekuasaannya. Hingga akhirnya R. Wijaya berhasil membalas dendam Kertanegara dan mendirikan Majapahit.

4.4.7.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Jayakatwang

Alias: —

Umur: 45th

Tinggi: 180cm

Berat Badan: 85

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: hitam

Warna Rambut: Hitam

Kewarganegaraan: Gelang-gelang Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: segitiga panjang

b. Fitur yang Membedakan

Baju: mewah hampir seperti Kertanegara

Mannerisms: licik, pendendam

Kebiasaan: senyum sebelah

Kesehatan: sehat

Hobi: Memanah

Kata Favorit: Dia harus mengembalikan tanah eyangku !!!

Suara: menggelegar

Gaya Berjalan: tegap

Kecacatan: —

Kekurangan: Pendendam, mudah percaya

Kelebihan: Nasionalis,

c. Karakteristik Sosial

Kota: Gelang-gelang

Jabatan: Raja negara bagian

Penghasilan: Kaya

Skill: Memimpin

Status Keluarga: Bangsawan

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Sangat berpengalaman dalam tatanegara, dan olah kanuragan

IQ: 120

Tujuan Hidup: Menggulingkan Singasari dan merebut kembali tanah nenek moyangnya yaitu Kediri

Penghargaan Diri: Hak nenek moyang harus direbut kembali

Keyakinan: Tanah Singosari suatu saat pasti akan berhasil direbutnya

Emosi: Pendendam, pemaarah

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Introvert

4.4.7.2 *Archetype*

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype science hero* ²³

Ciri-ciri :

- Sebenarnya baik, tetapi sifat dendam membuatnya menjadi jahat
- Pandai memanfaatkan kesempatan
- Licik dan bermuka dua
- Sering meremehkan orang lain
- Mudah dipengaruhi
- Memiliki ambisi yang besar
- Pandai menyembunyikan sesuatu
- Pandai menyembunyikan perasaan

Lawan: The King — Kertanegara

Murid: Kebo Mundarang

4.4.7.3 Desain karakter

Desain karakter Aji mengacu pada hasil studi eksisting *archetype guile hero* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter the shadow diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Tinggi jangkung
- Kurus
- Jika bertemu The King gerakannya menjadi lambat untuk menutupi kebenciannya.
- Lebih muda dari The King
- Sering menunduk dengan sorotan tajam dan licik

²³ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.36 Alternatif proporsi Jayakatwang

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

- Mayoritas wajah berbentuk segi tiga
- Garis pipi jelas
- Dahi lebar
- Mata tajam
- Kelopak mata agak menutup (meremehkan)
- Ujung kelopak bagian luar bersudut
- Alis mengikuti bentuk mata
- Mancung
- Bagian ujung hidung turun

- Bagian atas tipis
- Bisa berjambang ataupun tidak

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.37 Alternatif sketsa wajah Jayakatwang

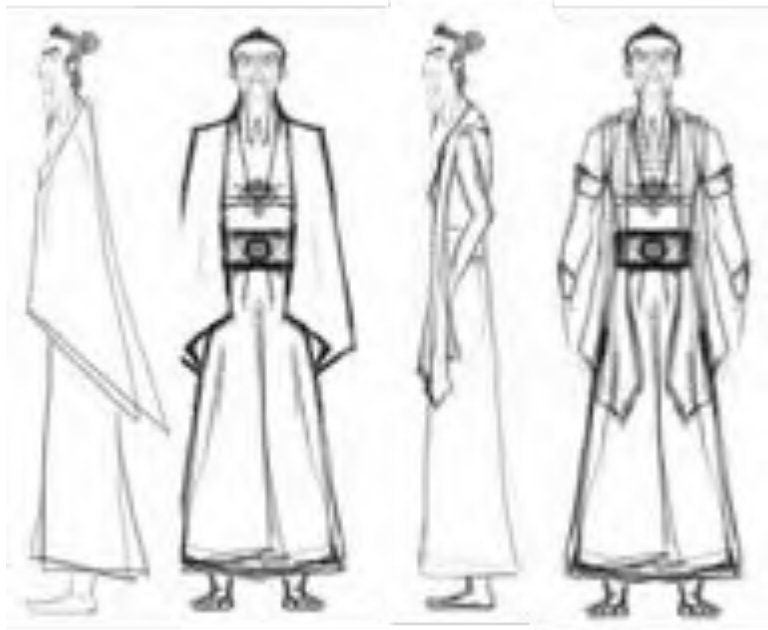
Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.38 Sketsa wajah Jayakatwang yang terpilih

c. Hasil desain

Hasil eksplorasi bentuk tubuh dan wajah diatas dipadukan menjadi satu bentuk tubuh utuh. Dan dengan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatlah alternatif dibawah ini:



Gambar 4.39 Alternatif desain karakter Jayakatwang

Dari alternatif tersebut terpilihlah hasil desain sebagai berikut:



Gambar 4.40 Hasil desain karakter Jayakatwang

4.4.8 Kebo Mundarang

Kebo Mundharang adalah Patih Gelang-gelang. Dia adalah pengikut setia Jayakatwang. Karena desakannya lah Jayakatwang semakin berambisi untuk menggulingkan Kertanegara. Kebo Mudharang juga otak utama dibalik peristiwa perampokan beruntun yang menimpa Singasari.

4.4.8.1 Biodata

a. Basic Statistic

Nama: Kebo Mundarang

Alias: —

Umur: 40th

Tinggi: 178cm

Berat Badan: 85

Jenis Kelamin: Laki-laki

Ras: Jawa

Warna Mata: hitam

Warna Rambut: Gundul

Kewarganegaraan: Gelang-gelang Majapahit

Warna Kulit: Sawo matang

Bentuk Wajah: Bulat besar

b. Fitur yang Membedakan

Baju: Jawara

Mannerisms: bertanggung jawab atas tugasnya, pendendam

Kebiasaan: mengernyitkan dahi

Kesehatan: sehat

Hobi: Bermain pedang

Kata Favorit: Kerajaan itu seharusnya milik tuan !!!

Suara: Besar

Gaya Berjalan: Canggung

Kecacatan: —

Kekurangan: Pendendam,

Kelebihan: Nasionalis

c. Karakteristik Sosial

Kota: Gelang-gelang

Jabatan: Panglima

Penghasilan: Kaya

Skill: Memimpin pasukan, strategi perang, bela diri

Status Keluarga: Abdi kerajaan

d. Atribut dan Attitude

Edukasi: Sangat berpengalaman dalam tata perang, dan olah kanuragan

IQ: 110

Tujuan Hidup: Membalaskan dendam nenek moyangnya terhadap singosari

Penghargaan Diri: Yang memimpin harusnya orang gelang-gelang

Keyakinan: Singosari harus tunduk pada gelang-gelang

Emosi: Pendendam, pemarah

e. Karakteristik Emosional

Introvert atau Ekstrovert: Introvert

4.8.2.2 *Archetype*

Bersasarkan studi eksisting yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, Aji memiliki *archetype science hero* ²⁴

Ciri-ciri :

Mudah emosi

Pandai memanipulasi emosi seseorang

Pandai memanaskan suasana

Sangat pendendam

Raut wajahnya menggambarkan perasaannya

Tidak bisa menyembunyikan perasaan

Mentor:

Jaya Katwang

²⁴ <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>

Lawan:

R. Wijaya

4.4.8.3 Desain karakter

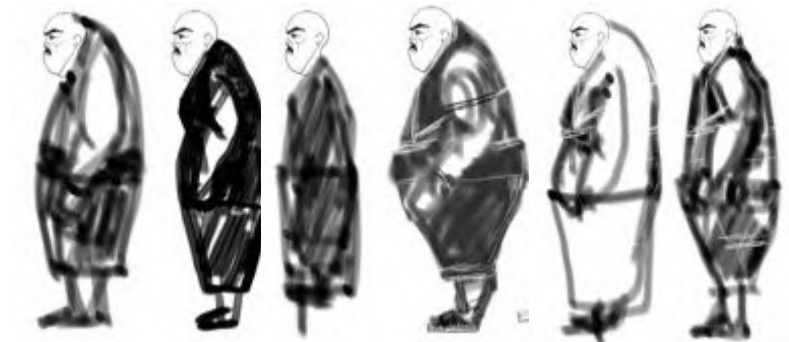
Desain karakter Aji mengacu pada hasil studi eksisting *archetype guile hero* yang telah penulis jelaskan pada Bab 2

a. Proporsi

Mengacu pada hasil eksisting karakter *guile hero* diperoleh kesimpulan bentuk proporsi sebagai berikut:

- Tinggi Besar
- Menyeramkan

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa proporsi sebagai berikut:



Gambar 4.41 Alternatif proporsi Kebo Mundharang

Dari sketsa tersebut, terpilihlah proporsi dibawah ini:



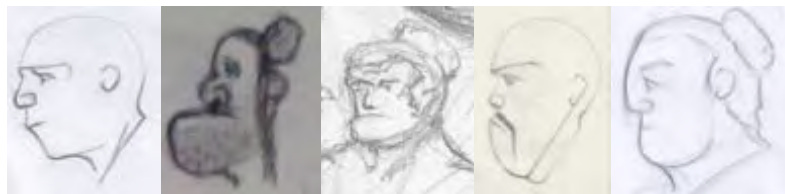
Gambar 4.42 Proporsi Kebo Mundharang yang terpilih

b. Wajah

Mengacu pada hasil eksisting karakter guile hero diperoleh kesimpulan wajah sebagai berikut:

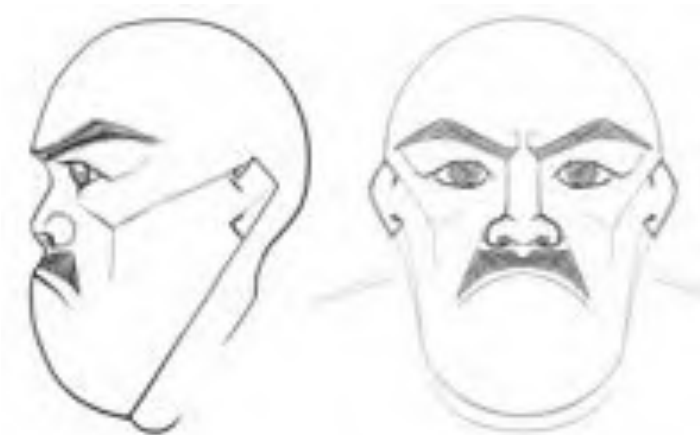
- Wajah oval memanjang
- Dagu datar
- Tulang pipi bersudut
- Mata tajam agak sipit
- Alis tipis dan lebat, bagian pangkal mengarah ke atas dan bagian ujung mengarah ke bawah
- Bibir tipis
- Memiliki senyuman indah
- Mancung
- Ujung hidung datar

Dari hasil analisis diatas, penulis membuat alternatif sketsa wajah sebagai berikut:



Gambar 4.43 Alternatif sketsa wajah Kebo Mundharang

Dari sketsa tersebut, terpilihlah wajah dibawah ini:



Gambar 4.44 Sketsa wajah Kebo Mundharang yang terpilih

c. Hasil desain

Dari hasil eksplorasi dari bentuk tubuh dan wajah diatas dan hasil eksisting pakaian yang telah penulis jelaskan pada Bab 2, didapatlah desain dibawah ini:



Gambar 4.45 Hasil desain karakter Kebo Mundharang

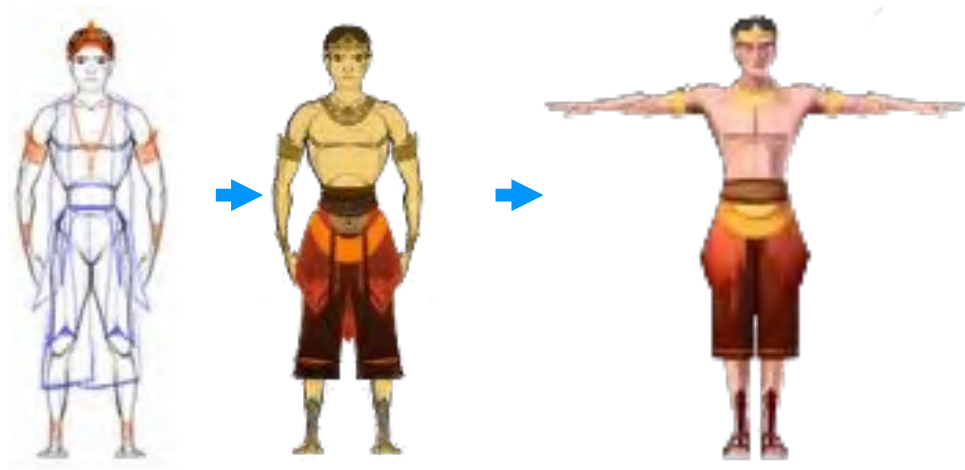
BAB V

IMPLEMENTASI DESAIN

5.1 Implementasi Desain Karakter

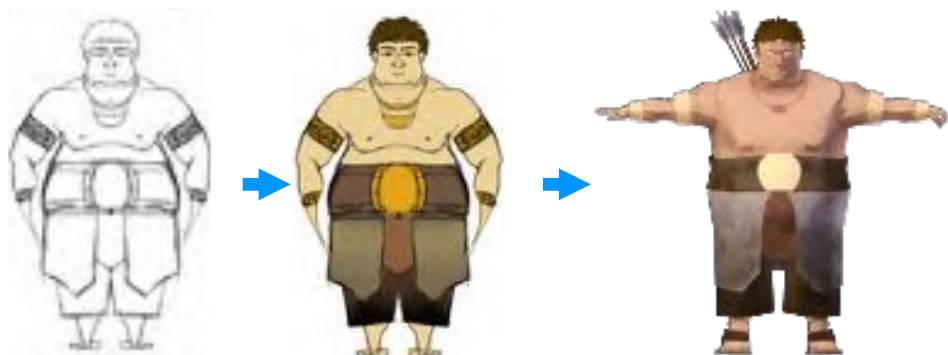
Implementasi desain dalam perancangan ini berupa hasil penerapan dari konsep karakter serial animasi Sanggramawijaya dari sketsa hingga bentuk 3D. Masing-masing karakter.

a. R. Wijaya



Gambar 5.1 Transformasi karakter R. Wijaya dari sketsa hingga 3D

b. Aji



Gambar 5.2 Transformasi karakter Aji dari sketsa hingga 3D

c. Ronggolawe

Gambar 5.3 Transformasi karakter Ronggolawe dari sketsa hingga 3D

d. Kertanegara

Gambar 5.4 Transformasi karakter Kertanegara dari sketsa hingga 3D

e. Aryawiraraja

Gambar 5.5 Transformasi karakter Aryawiraraja dari sketsa hingga 3D

f. Raganatha



Gambar 5.6 Transformasi karakter Raganatha dari sketsa hingga 3D

g. Jayakatwang



Gambar 5.7 Transformasi karakter Jayakatwang dari sketsa hingga 3D

h. Kebo Mundharang



Gambar 5.8 Transformasi karakter Kebo Mundharang dari sketsa hingga 3D

5.2 Implementasi Pose Karakter

Setelah karakter diimplementasikan dalam bentuk 3D kemudian masing masing karakter di pose sedemikian rupa menurut sifat dan watak masing-masing.

a. R. Wijaya



Gambar 5.9 Implementasi pose karakter R. Wijaya

Pose diatas menunjukkan karakter Raden Wijaya yang percaya diri, cerdas dan bersemangat yang nantinya akan membawa keberhasilan dalam mendirikan kerajaan besar yaitu Kerajaan Majapahit.

b. Aji



Gambar 5.10 Implementasi pose karakter Aji

Pose diatas menunjukkan karakter Aji yang cerdas, pandai menggunakan senjata, paimdai menciptakan alat-alat dan senjata baru.

c. Ronggolawe



Gambar 5.11 Implementasi pose karakter Ronggolawe

Pose diatas menunjukkan karakter Ronggolawe seorang ahli bela diri yang sulit ditandingi.

d. Aryawiraraja



Gambar 5.12 Implementasi pose karakter Aryawiraraja

Pose diatas menunjukkan karakter Aryawiraraja yang ahli strategi dan pandai membaca keadaan.

e. Raganatha



Gambar 5.13 Implementasi pose karakter Raganatha

Pose diatas menunjukkan karakter Raganatha yang bijaksana, penasehat Raja Kertanegara.

f. Jayakatwang



Gambar 5.14 Implementasi pose karakter Jayakatwang

Pose diatas menunjukkan karakter Jayakatwang yang penuh kebencian, licik dan penuh kebencian.

g. Kebo Mundharang



Gambar 5.15 Implementasi pose karakter Kebo Mundharang

Pose diatas menunjukkan karakter Kebo Mundharang yang bengis, kuat dan memiliki *image* menyeramkan.

5.3 Implementasi Dalam Scene

Setelah diimplementasikan dalam bentuk 3D dan pose masing-masing karakter, selanjutnya dibuatlah animasi per-*scene* berdasarkan cerita yang ada.



Gambar 5.16 Implementasi karakter R. Wijaya dan Kebo Mundharang dalam scene pertarungan

LAMPIRAN

















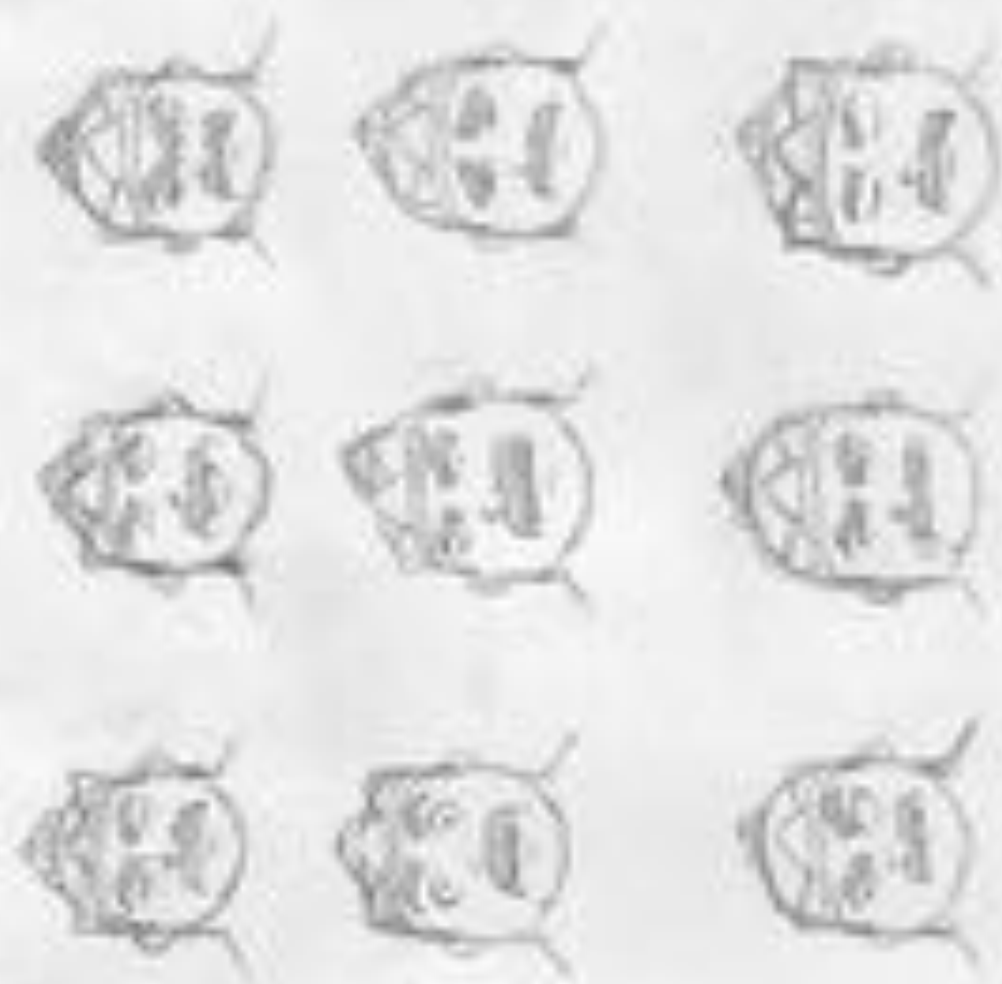


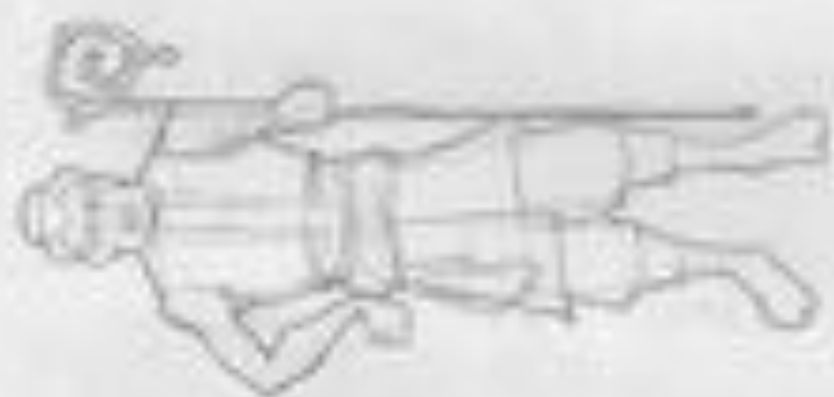




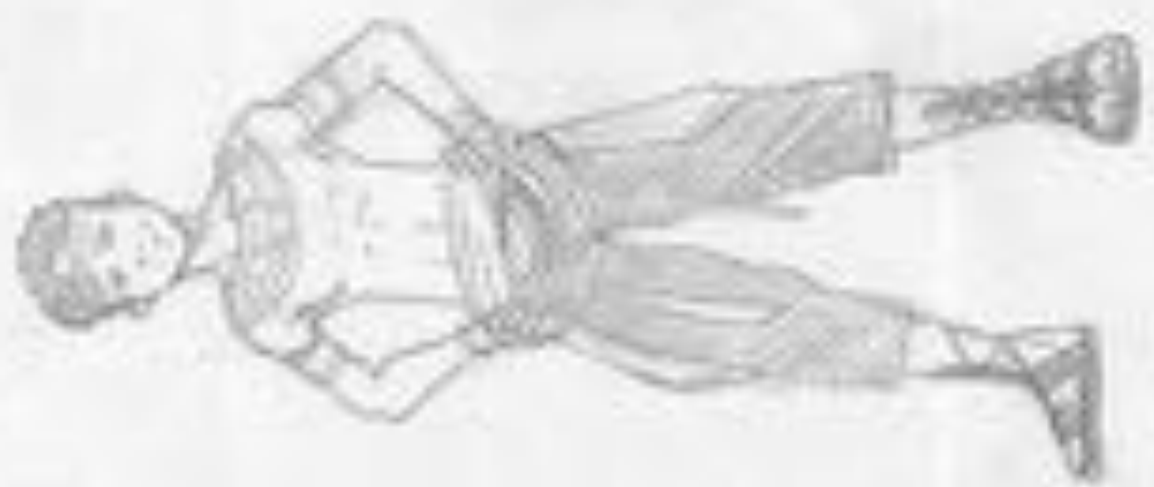
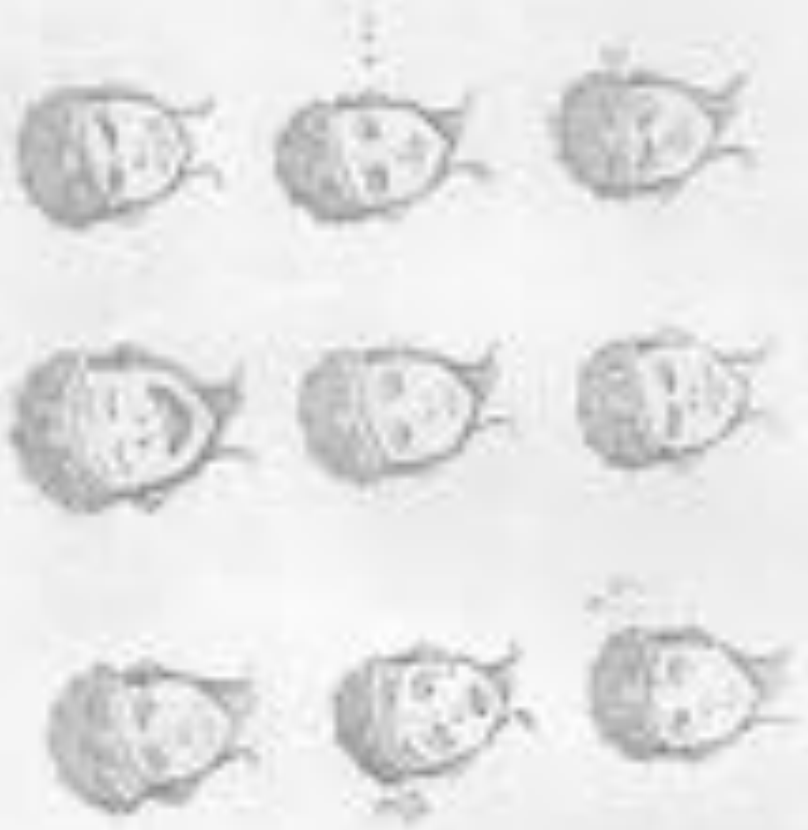














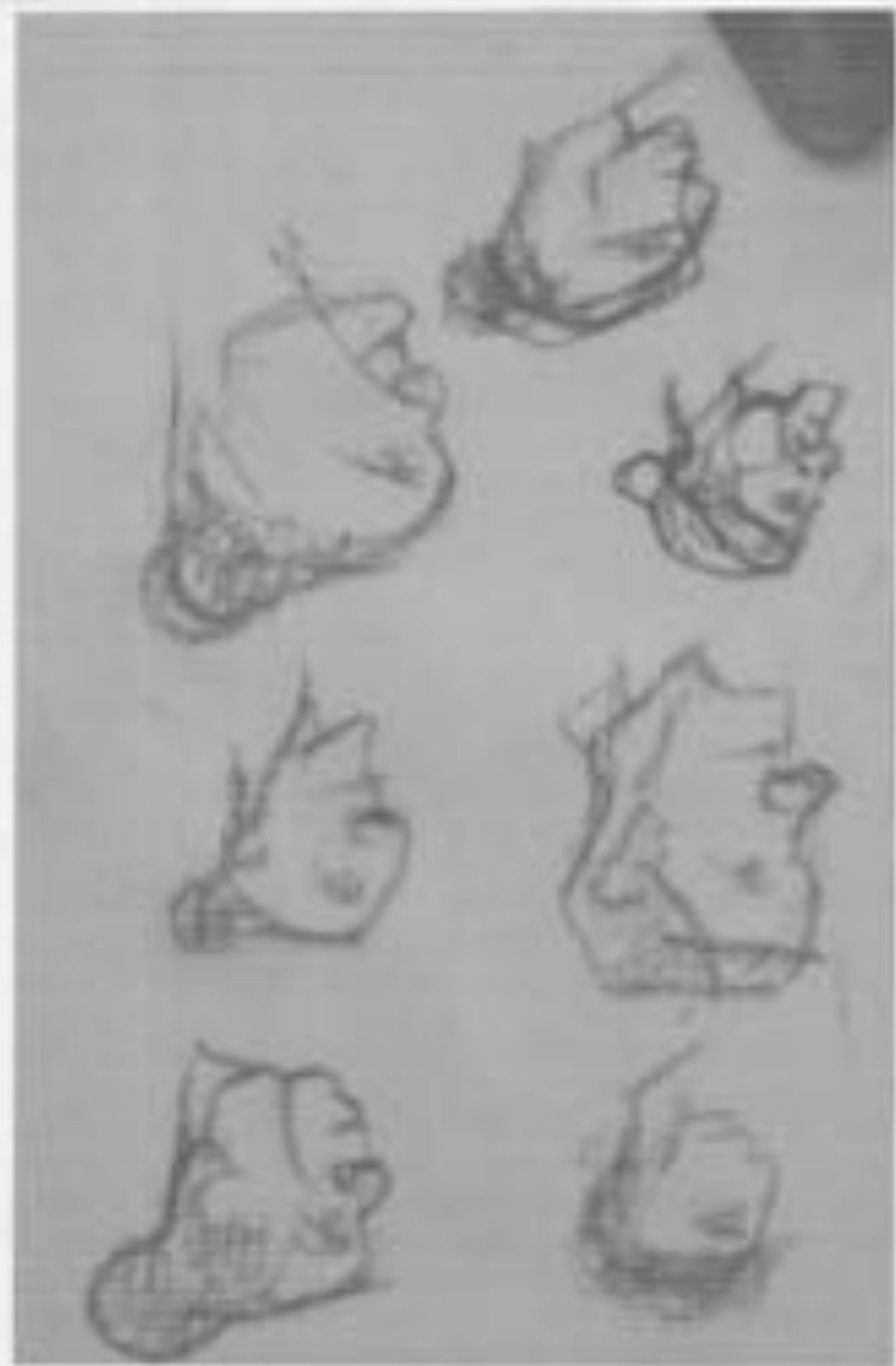
182



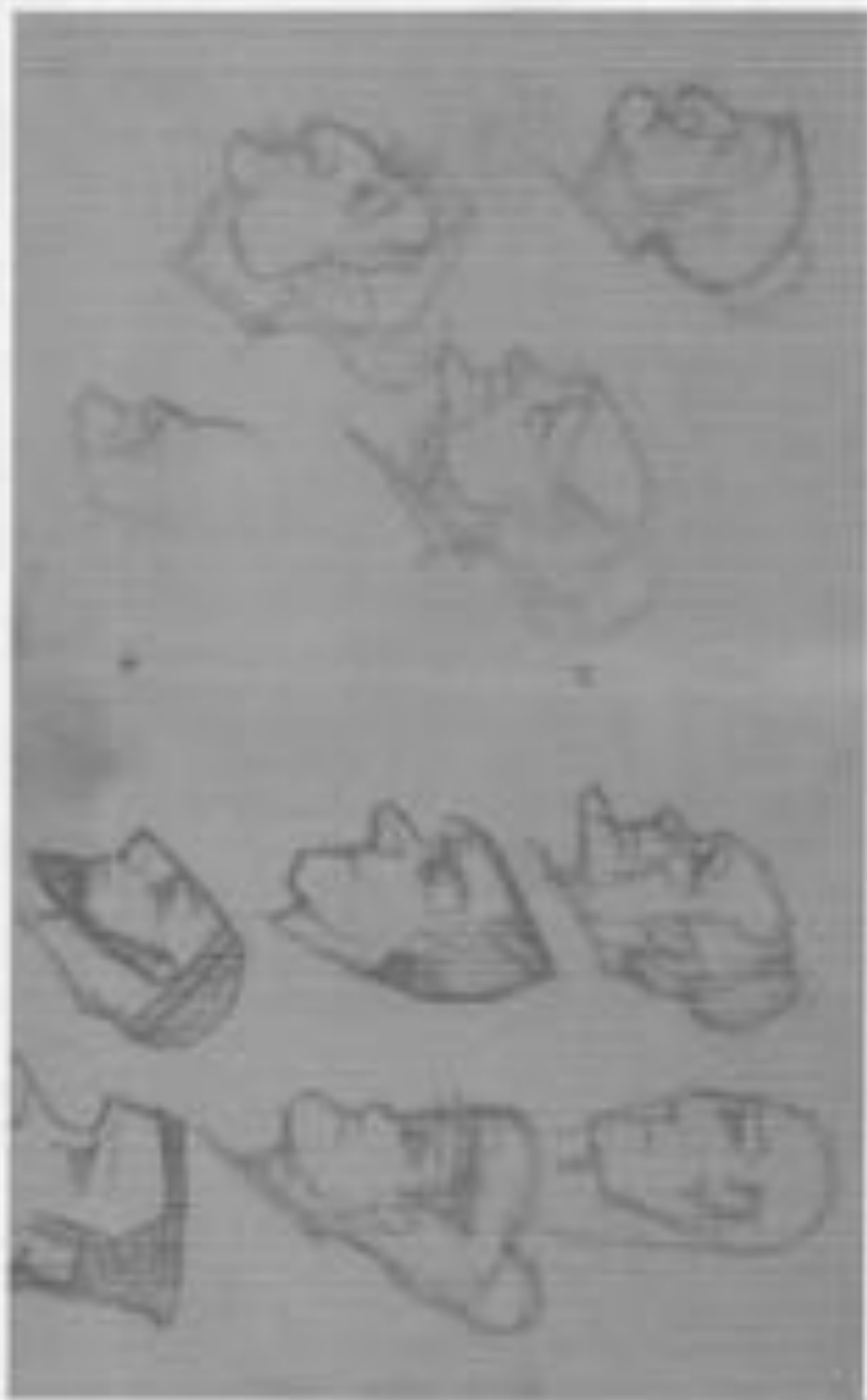




























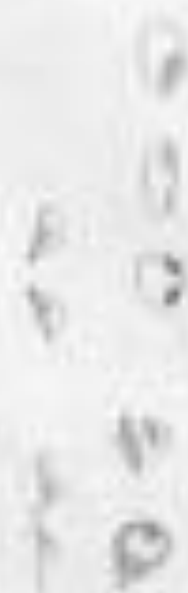


















BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 KESIMPULAN

Serial animasi Sanggramawijaya adalah sebuah film yang ditujukan untuk remaja dan berlatarkan sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. Dan perancangan yang berjudul “Perancangan Karakter Serial Animasi 3D Sanggramawijaya dengan Studi Archetype adaptasi Literatur Film *Action* lokal indonesia” ini ditujukan untuk melengkapi kebutuhan serial tersebut. Dari hasil perancangan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Karakter serial animasi Sanggramawijaya yang penulis rancang memiliki desain yang sangat cukup bagus menurut audience dan pakar.
2. Menurut pakar sejarah, personality masing-masing karakter telah sesuai dengan literatur sejarah.
3. Karakter Sanggramawijaya dengan gaya gambar Stylized memiliki sudut-sudut tegas, sehingga audience langsung menyadari bahwa ini film yang seru dan penuh aksi.
4. Menurut para pakar, karakter Sanggramawijaya ini sudah sangat layak untuk di eksekusi menjadi film animasi dan ditampilkan di layar televisi.

6.2 SARAN

Perancangan ini memiliki beberapa saran baik dari Cak Wow sebagai pakar animasi, Prof.Dr.Aminuddin Kasdi MS sebagai pakar sejarah, dan para audience siswa-siswi SMP dan SMA :

1. Semua menyarankan agar serial animasi ini cepat direalisasikan dan ditayangkan di TV nasional.
2. Penulis disarankan membuat karakter wanita untuk mewakili tokoh wanita dalam cerita Sanggramawijaya.
3. Penulis dan tim disarankan membuat proposal kerja sama dengan Pemerintah Jawa Timur agar perancangan ini dapat benar-benar direalisasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku Literatur

- Tillman, Bryan, (2011), Creative Character Design, Elsevier Inc., UK.
- Hedgpeth, Kevin & Missal, Stephen, *Exploring Character Design*, Thomson Delmar Learning, Canada, 2006.
- Jeanne Novak, (2012), Game Development Essentials, Cengage Learning, USA.
- Drs. Budi Udjianto, dkk., (2013), *Banjaran Majapahit*, Dinas Pariwisata Daerah Propinsi Daerah Tingkat I, Jawa Timur.
- Lee, Jennifer and Maggie Malone, (2012), *The Art of Disney Wreck-It Ralph*, Chronicle Books, San Francisco.

Jurnal Ilmiah

- Estidianti, Brigitta Rena, (2014, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya), Perancangan Karakter *Game* Visual Novel “Tikta Kavya” dengan Konsep Visual Bishonen.
- Sugandhi, Aman, (2014, Biro Administrasi Kemasyarakatan Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur), Peta Perfilman Indonesia Saat Ini.
- Setiawan, Ikwan, (2014, Biro Administrasi Kemasyarakatan Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur), Budaya Lokal Dalam Film.
- Karnanta, Kukuh Yudha, (2014, Biro Administrasi Kemasyarakatan Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Timur), Jaringan Film Studi Jawa Timur.

Website

- TV Tropes. 2007. Guile Hero , <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GuileHero>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. Sience Hero , <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/SienceHero>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. Action Hero , <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ActionHero>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. The Good King, <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheGoodKing>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. Threshold Guardiands, <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ThresholdGuardiands>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. Geniuse Buiser, <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GeniuseBuiser>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- TV Tropes. 2007. The Shadow, <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheShadow>>. Diakses 14 Nopember 2015.

- TV Tropes. 2007. Manipulative Bastard, <<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ManipulativeBastard>>. Diakses 14 Nopember 2015.
- Hero Wikia. 2013. Guile Hero, <http://hero.wikia.com/wiki/Category:Magnificent_Bastards_%26_Guile_Heroes>. Diakses 15 Nopember 2015.
- Binus Animation. 2012. Peluang Membangkitkan Animasi Indonesia, <<http://animation.binus.ac.id/2012/03/27/peluang-membangkitkan-industri-animasi-indonesia>>. Diakses 2 Februari 2016.
- Black Triangle Silat. 2013. Majapahit Silat, <<http://www.blacktrianglesilat.com/features/34-articles/115-majapahit-silat>>. Diakses 12 Maret 2016.
- Liputan 6. 2014. Iko Uwais, Sopir Truk yang Menjadi Aktor Laga, <<http://showbiz.liputan6.com/read/2030745/iko-uwais-sopir-truk-yang-menjadi-aktor-laga>>. Diakses 12 Maret 2016.
- Muvila. 2015. Film Horor Badoet Wujud Ketakutan Daniel Topan, <<http://www.muvila.com/film/artikel/film-horor-badoet-wujud-ketakutan-daniel-topan-151020r.html>>. Diakses 12 Maret 2016.
- Wow Keren. 2015. Narkoba, Penyebab Ken Ken 'Wiro Sableng' Jatuh Miskin dan Jadi Petani, <<http://www.wowkeren.com/berita/tampil/00078397.html>>. Diakses 12 Maret 2016.
- Blender Guru. 2015. Understanding Color, <<http://www.blenderguru.com/tutorials/understanding-colors/>>. Diakses 12 Maret 2016.

BIODATA PENULIS



Dilahirkan di Madura, 16 Oktober 1991, M. Fiky telah menempuh pendidikan di TK Kusuma Surabaya, SDN Sidotopo VIII dan SDN Tanah Kali Kedinding VII Surabaya, SMPN 9 Surabaya dan SMAN 7 Surabaya. Saat ini penulis sedang menyelesaikan program studi S1 di Jurusan Desain Produk Industri, Program Desain Komunikasi Visual, Institut Teknologi Sepuluh Nopember Surabaya. Sejak kecil penulis sudah tertarik dengan dunia visual. Pada masa kecil penulis diajarkan ayahnya menggambar hewan-hewan dan sejak saat itulah ia tertarik dengan dunia visual. Berawal dari hobi menggambar tersebut penulis mengambil Jurusan Desain pada saat kuliah. Dalam kurikulum di jurusan tersebut penulis menemukan mata kuliah yang benar-benar dia sukai, yaitu CGI (Computer Generated Imagery). Disinilah perkenalannya dengan dunia animasi. Sejak saat itu penulis mengembangkan kemampuannya didalam dunia animasi khususnya animasi 3D. Hingga minatnya di dunia animasi tersebut diwujudkan untuk menyelesaikan tugas akhir dalam program studi S1-nya dengan judul “Perancangan Karakter Serial Animasi 3D Sanggramawijaya dengan Studi *Archetype* Adaptasi Litartur Tokoh Film *Action* Lokal Indonesia”. Saat ini penulis sedang menekuni dunia animasi bersama rekan-rekannya di Hompimpa Studio.